



**TUGAS AKHIR - RD141558**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL  
TENTANG CERITA PANJI SEBAGAI UPAYA  
PELESTARIAN BUDAYA PANJI**

**ARYA WIDYANTORO  
3413100108**

**Dosen Pembimbing :  
Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds  
NIP : 198303282014041002**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2018**



**Tugas Akhir - RD 141558**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL  
TENTANG CERITA PANJI SEBAGAI UPAYA  
PELESTARIAN BUDAYA PANJI**

**ARYA WIDYANTORO**

**NRP. 3413100108**

**Dosen Pembimbing :**

**Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds**

**NIP : 198303282014041002**

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual**

**Departemen Desain Produk**

**Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Surabaya 2018**



**FINAL PROJECT - RD 141558**

**DIGITAL COMIC DESIGN  
ABOUT PANJI STORIES AS AN EFFORT  
TO PRESERVE PANJI CULTURE**

**ARYA WIDYANTORO  
NRP. 3413100108**

***Supervisor :***

**Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds  
NIP : 198303282014041002**

***Field of Visual Communication Design Study  
Product Design Department  
Faculty of Architecture, Design, and Planning  
Sepuluh Nopember Institute of Technology  
Surabaya 2018***



**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG CERITA PANJI  
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA PANJI**

**TUGAS AKHIR (RD 141558)**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

**Arya Widyantoro**

**NRP.3413100108**

Surabaya, 9 Agustus 2018

Periode Wisuda: 118 (September 2018)

Mengetahui,  
Kepala Departemen Desain Produk



**Ellya Zulaikha S.T, M.Sn, Ph.D**

NIP. 197510142003122001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

**Rabendra Yudistira Alamin, S.T, M.Ds**

NIP. 198303282014041002



---

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

---

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Arya Widyantoro

NRP : 3413100108

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG CERITA PANJI SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA PANJI”** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 9 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan



NRP: 3413100108

# **Perancangan Komik Digital tentang Cerita Panji sebagai Upaya Pelestarian Budaya Panji**

Oleh: Arya Widyantoro – 3413100108

## **ABSTRAK**

Cerita Panji adalah karya sastra yang lahir di Kediri yang kemudian juga disebut sebagai Budaya Panji karena banyak diaplikasikan pada berbagai macam kesenian dan kebudayaan. Namun pusaka budaya ini hampir tidak dikenali sehingga berdampak pada semakin mudarnya berbagai kesenian yang mengambil bahan baku Cerita Panji. Maka dibutuhkan sebuah media alternatif untuk mempopulerkan Cerita Panji yang kemudian berdampak pada lestariannya kebudayaan berbasis Cerita Panji.

Perancangan ini menggunakan beberapa metode penelitian diantaranya studi literatur, wawancara mendalam, dan kuesioner yang kemudian dirumuskan menjadi konsep dan konten desain yang sesuai. Konsep perancangan ini adalah “Saga Romansa” yang dapat didefinisikan sebagai cerita tentang hubungan romantis antara tokoh utama yaitu Panji Inu Kertapati, Dewi Sekartaji dan Dewi Angreni dengan unsur kepahlawanan dan pertarungan yang berlatar di kerajaan Jenggala dan Panjalu beserta aspek mite, kepercayaan, dan budaya masyarakat Jawa.

Perancangan akan menghasilkan komik digital tentang Cerita Panji dengan judul “Candra Kirana” yang disajikan dengan genre romantis, aksi dan fantasi. Komik ini kemudian diunggah pada *platform* komik digital *webtoon* sehingga dapat diakses secara gratis dan memungkinkan pembaca untuk berbagi melalui media sosial. Media komik digital dapat menyajikan Cerita Panji secara modern tanpa menghilangkan nilai – nilai yang terkandung, serta memberikan kemudahan dalam mengakses cerita tersebut.

**Kata Kunci:** Komik Digital, Karya Sastra, Cerita Panji



***Digital Comic Design about Panji Stories as an Effort to  
Preserve Panji Culture***

By: Arya Widyantoro – 3413100108

***ABSTRACT***

*Cerita Panji (Panji Stories) is a literary work that was born in Kediri which then also referred as a Panji Culture because it is widely applied to various arts and culture. But this cultural heritage is almost unrecognized so that gives an impact on the waning of various arts that take raw materials from Panji Stories. It takes an alternative media to popularize Panji Stories which then impact on the Panji Stories based culture sustainable.*

*This Design uses several research methods such as literature study, in-depth interviews, and questionnaires which then formulated into a design concept and content accordingly. The concept of this design is "Saga Romance" which can be defined as a story about the romantic relationship between the main characters specifically Panji Inu Kertapati, Dewi Sekartaji, and Dewi Angreni with the heroism and fighting elements in the kingdom of Jenggala and Panjalu along with myth, religion, and culture aspect of the Javanese community.*

*The design will produce a digital comic of Panji Stories entitled "Candra Kirana" which is presented with romantic, action, and fantasy genre. This digital comic will be uploaded on the webtoon digital comic platform so it can be accessed for free and allows readers to share via social media. Digital comic media can present the Panji Stories in modern way without losing the values contained, as well as providing convenience in accessing the story.*

***Keywords:*** Digital Comics, Literature Work, Panji Stories

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga berhasil menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Komik Digital tentang Cerita Panji sebagai Upaya Pelestarian Budaya Panji”. Selesainya penyusunan ini berkat bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Keluarga yang selalu memberikan dukungan serta motivasi setiap hari
2. Bapak Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds. selaku pembimbing yang sudah memberikan semua panduan dalam pengerjaan Tugas Akhir dan juga seluruh dosen penguji saya atas kritik serta saran.
3. Bapak Henry Nurcahyo selaku ketua Pusat Konservasi Budaya Panji
4. Teman – teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember, segenap teman – teman penghuni Ruangan Tugas Akhir 304 serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu – persatu.
5. Seluruh dosen dan karyawan Despro ITS.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan atas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari makalah ini masih jauh dari sempurna oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya konstruktif sangat diharapkan oleh penulis. Akhirnya penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkompeten. Amin.

Surabaya, 7 Agustus 2018

Arya Widyantoro



## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>3</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>7</b>
1.1 Latar Belakang .....	7
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Rumusan Masalah .....	10
1.4 Batasan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.7 Lingkup Proyek Perancangan .....	11
1.8 Metodologi Perancangan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
2.1 Studi Eksisting .....	13
2.2 Landasan Teori.....	15
2.3 Komik Digital .....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
3.1 Alur Perancangan .....	53
3.2 Metode Penelitian.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>58</b>
4.1 <i>Depth Interview</i> .....	59
4.3 Kuesioner .....	62
<b>BAB V KONSEP DESAIN .....</b>	<b>64</b>
5.1 Deskripsi Perancangan .....	65
5.2 Target Audiens .....	65

5.3 Kriteria .....	68
<b>BAB VI IMPLEMENTASI .....</b>	<b>113</b>
6.1 Storyboard .....	113
6.2 Final .....	119
<b>BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>124</b>
7.1 Kesimpulan .....	125
7.2 Saran.....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>127</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Eksisting 1.....	13
Gambar 2.2 Eksisting 2.....	13
Gambar 2.3 Eksisting 3.....	14
Gambar 2.4 Tokoh Arjuna.....	17
Gambar 2.5 Lukisan Keong Emas.....	18
Gambar 2.6 Panji didalam relief.....	20
Gambar 2.7 Panji didalam Wayang Beber.....	22
Gambar 2.8 Topeng Panji Asmorobangun.....	22
Gambar 2.9 Dewi Sekartaji didalam Wayang Beber.....	24
Gambar 2.10 Topeng Dewi Sekartaji.....	26
Gambar 2.11 Sekartaji, Panji, dan Angreni.....	27
Gambar 2.12 Sekartaji dan Angreni.....	27
Gambar 2.13 Teater Angreni.....	28
Gambar 2.14 Semar.....	28
Gambar 2.15 Prasanta Dalam Relief.....	29
Gambar 2.16 Prasanta Dalam Film Panji Semarang.....	29
Gambar 2.17 Tokoh Patih.....	30
Gambar 2.18 Tokoh Airlangga.....	30
Gambar 2.19 Tokoh Pertapa.....	31
Gambar 2.20 Tokoh Lembu Amiluhur.....	31
Gambar 2.21 Tokoh Lembu Peteng.....	32
Gambar 2.22 Tokoh Dewi Kilisuci.....	32
Gambar 2.23 Tokoh Dewi Kilisuci 2.....	33
Gambar 2.24 Paseban.....	34
Gambar 2.25 Video: Majapahit Empire.....	35
Gambar 2.26 Hidup di Ibu Kota Majapahit.....	35
Gambar 2.27 Hutan (Tutur Tinular: Senjakala di Kediri).....	36
Gambar 2.28 Pantai (Majapahit Empire).....	37

Gambar 2.29 Pantai 2 (Badai Laut Selatan).....	37
Gambar 2.30 Tampilan Webtoon.....	43
Gambar 2.31 Ciayo.....	44
Gambar 2.32 Ketentuan Aset.....	45
Gambar 2.33 Lettering 1.....	49
Gambar 2.34 Lettering 2.....	50
Gambar 2.35 Lettering 3.....	50
Gambar 3.1 Diagram Alur Perancangan.....	52
Gambar 4.1 Depth Interview 1.....	57
Gambar 4.2 Depth Interview 2.....	59
Gambar 5.1 Konsep Desain.....	63
Gambar 5.2 Sketsa 1.....	78
Gambar 5.3 Tampilan Karakter 1.....	79
Gambar 5.4 Sketsa 2.....	82
Gambar 5.5 Tampilan Karakter 2.....	83
Gambar 5.6 Sketsa 3.....	86
Gambar 5.7 Tampilan Karakter 3.....	87
Gambar 5.8 Tampilan Karakter 4.....	91
Gambar 5.9 Tampilan Karakter 5.....	92
Gambar 5.10 Tampilan Karakter 6.....	93
Gambar 5.11 Tampilan Karakter 7.....	91
Gambar 5.12 Tampilan Karakter 8.....	96
Gambar 5.13 Film Tutur Tinular Berlatar Kediri.....	96
Gambar 5.14 Film Badai Laut Selatan Berlatar Kahuripan.....	97
Gambar 5.15 Paseban.....	101
Gambar 5.16 Denah Paseban.....	102
Gambar 5.17 Halaman Kedaton.....	103
Gambar 5.18 Gerbang Kedaton.....	104
Gambar 5.19 Denah Area Kedaton.....	105
Gambar 5.20 Hutan.....	106
Gambar 5.21 Pantai.....	107



Gambar 5.22 Denah Pantai.....	108
Gambar 5.23 Font.....	109
Gambar 6.1 Storyboard Prolog.....	112
Gambar 6.2 Storyboard Episode 13.....	115
Gambar 6.3 Final Prolog.....	118
Gambar 6.4 Final Episode 13.....	120

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Panji Inu Kertapati.....	19
Tabel 2.2 Topi Panji Inu Kertapati.....	21
Tabel 2.3 Dewi Sekartaji.....	25
Tabel 3.1 Depth Interview 1.....	54
Tabel 3.2 Depth Interview 2.....	55
Tabel 3.3 Kuesioner.....	56
Tabel 5.1 Konsep Cerita.....	66
Tabel 5.2 Struktur Cerita.....	67
Tabel 5.3 Visualisasi.....	74
Tabel 5.4 Karakter 1.....	76
Tabel 5.5 Referensi 1.....	77
Tabel 5.6 Karakter 2.....	80
Tabel 5.7 Referensi 2.....	81
Tabel 5.8 Karakter 3.....	84
Tabel 5.9 Referensi 3.....	85
Tabel 5.10 Karakter 4.....	88
Tabel 5.11 Referensi 4.....	89
Tabel 5.12 Karakter 5.....	91
Tabel 5.13 Karakter 6.....	93
Tabel 5.14 Karakter 7.....	94
Tabel 5.15 Karakter 8.....	95
Tabel 5.16 Sketsa Environment.....	97
Tabel 5.17 Warna Environment.....	99

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Cerita Panji adalah sebuah karya sastra lisan mengenai kepahlawanan dan cinta yang berpusat pada dua orang tokoh utama, yaitu Raden Inu Kertapati (atau Panji Asmarabangun) dan Dewi Sekartaji (atau Galuh Candrakirana)<sup>1</sup>. Cerita Panji merupakan karya sastra yang lahir di Jawa Timur khususnya pada zaman Kerajaan Kediri. Kemudian Cerita Panji menyebar ke berbagai tempat di Jawa, Bali, Kalimantan, dan beberapa negara di Asia Tenggara salah satunya Thailand dimana Cerita Panji telah menjadi bacaan anak – anak sekolah dengan sebutan Inao atau Eynao. Pada masa jayanya, Cerita Panji merupakan alternatif dari epos besar Mahabarata dan Ramayana. Beberapa seni pertunjukan bahkan dengan sengaja mengabaikan epos dari India dan lebih memilih hanya melakonkan cerita panji seperti Wayang Topeng Malang dan Wayang Timplong di Nganjuk.

Dalam praktiknya selama ini, Cerita Panji hanya bertahan dalam kesenian Wayang Beber (Pacitan), Wayang Topeng (Malang), Wayang Thengul (Bojonegoro), Wayang Klithik (Kediri), Pentul Tembem (Madiun), Kethek Ogleng (Pacitan), Tari Legong Kraton (Bali), Tari Topeng Cirebon, dan kesenian rakyat lainnya yang keberadaan beberapa diantaranya sudah menjadi kesenian yang tersisihkan, langka, bahkan nyaris punah<sup>2</sup>.

Saat ini kalangan pelaku budaya khususnya di Jawa Timur sedang berusaha mempopulerkan kembali Cerita Panji di tanah kelahirannya sendiri. Dewan Kesenian Jawa Timur juga telah mencetuskan Cerita Panji sebagai ikon budaya bagi provinsi Jawa Timur namun belum ada tindak lanjut dari pemerintah. Adanya upaya tersebut dikarenakan Cerita Panji lebih populer di Thailand dan hampir tidak dikenal dengan baik oleh warga Jawa Timur.

---

<sup>1</sup> Nurcahyo, Henri. “Memahami Budaya Panji” , (Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji, 2017), hal 15

<sup>2</sup> <http://budayapanji.com/informasi/?p=514>, diakses pada 28 September 2017

Kondisi ini berdampak pada semakin mudahnya berbagai seni pertunjukan yang mengambil bahan baku Cerita Panji, khususnya di Jawa Timur<sup>3</sup>. Henry Nurcahayo selaku koordinator Pusat Konservasi Budaya Panji dalam bukunya yang berjudul “Memahami Budaya Panji” mengatakan bahwa banyak dari kalangan masyarakat awam hingga kalangan terpelajar pun banyak yang sama sekali tidak mengenal Cerita Panji. Berlangsungnya Pasamuan Budaya Panji di Pusat Pendidikan Lingkungan Hidup (PPLH) Seloliman Trawas Mojokerto menghasilkan Rekomendasi Pasamuan Budaya Panji, beberapa diantaranya:

1. Diperlukan sosialisasi dan publikasi secara meluas bahwa Jawa Timur khususnya, memiliki cerita asli yang dapat menjadi alternatif cerita wayang yang selama ini didominasi cerita impor dari India, berupa Mahabarata dan Ramayana. Bahwa cerita Panji juga dapat dijadikan pemandu arah dalam pengembangan kesenian.
2. Diserukan kepada kalangan pelaku industri kreatif untuk mengeksplorasi Cerita Panji dalam berbagai bentuk karya berupa seni rupa, grafis, seni patung dan pahat, seni video, cenderamata, dan komik sebagai upaya *counter culture* terhadap budaya impor.

Hasil rekomendasi tersebut menunjukkan bahwa saat ini diperlukan media yang dapat mewadahi Cerita Panji untuk dapat dipopulerkan kembali dikalangan masyarakat. Poin ke-dua pada hasil rekomendasi diatas juga menunjukkan adanya berbagai media yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi Cerita Panji salah satunya komik.

Hikmat Darmawan dalam bukunya *How to Make Comic menurut Para Master Komik Dunia* menyatakan bahwa komik adalah medium bercerita atau berekspresi dengan bahasa-gambar yang tersusun. Komik dapat menjadi media alternatif dalam membawakan cerita rakyat. Hal ini dibuktikan dengan keberadaan komik silat sebagai bela diri nusantara melalui sebuah karya komik yang populer berjudul *Si Buta Dari Gua Hantu* karya Ganes TH

---

<sup>3</sup> <http://budayapanji.com/informasi/?p=536>, diakses pada 6 Desember 2017

(1961) sebagai bentuk eksistensi terhadap pemerintah dan budaya Indonesia<sup>4</sup>.

Seiring dengan perkembangan zaman, keberadaan teknologi mengubah cara masyarakat dalam membaca komik. Saat ini komik tidak hanya muncul dalam bentuk cetak tetapi juga digital. Salah satu pencetus *platform* komik digital bertajuk Line Webtoon, Kim Jun Koo menyatakan bahwa kehadiran komik digital ini memiliki tujuan untuk menghubungkan kreator dan pencinta komik di seluruh dunia lewat dunia maya<sup>5</sup>. Mengenai potensi perkembangan komik digital, Jun Koo mengaku potensinya saat ini sangatlah besar. Pada September 2017 Line Webtoon memiliki 42,21 juta pengguna yang mengakses melalui *desktop* dan *mobile web*. Indonesia merupakan pengguna terbanyak ke-2 setelah Amerika Serikat dengan persentase 10,09% atau sebanyak 4,6 juta pengguna<sup>6</sup>.

Berdasarkan fenomena tersebut, merancang sebuah komik digital dengan mengangkat Cerita Panji merupakan respon penulis sebagai bentuk dukungan untuk mempopulerkan kembali Cerita Panji kepada masyarakat. Komik ini juga diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap kesenian lokal di Indonesia khususnya yang berbasis Cerita Panji.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- Cerita Panji hanya bertahan dalam beberapa kesenian rakyat yang keberadaan diantaranya sudah menjadi kesenian yang tersisihkan, langka, bahkan nyaris punah.
- Upaya dalam mempopulerkan kembali Cerita Panji khususnya di Jawa Timur belum mendapatkan tindak lanjut yang memadai dari pemerintah.
- Banyak dari kalangan masyarakat awam hingga kalangan terpelajar yang sama sekali tidak mengenal Cerita Panji. Kondisi ini berdampak

---

<sup>4</sup> [https://www.academia.edu/6992644/Komik\\_Indonesia](https://www.academia.edu/6992644/Komik_Indonesia), diakses pada 2 Oktober 2017

<sup>5</sup> <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160813141831-241-151145/era-komik-digital-bagaimana-nasib-komik-cetak/>, diakses pada 2 Oktober 2017

<sup>6</sup> <https://www.similarweb.com/website/webtoons.com#overview>, diakses pada 2 November 2017



pada semakin mudahnya berbagai kesenian yang mengambil bahan baku Cerita Panji, khususnya di Jawa Timur.

- Cerita wayang yang dijadikan sebagai pengembangan kesenian didominasi cerita impor dari India berupa Mahabarata dan Ramayana, padahal Indonesia memiliki cerita asli khususnya dari Jawa Timur.

### **1.3 Rumusan Masalah**

“Bagaimana merancang sebuah komik digital tentang Cerita Panji yang mampu menjadi media alternatif untuk melestarikan Budaya Panji?”

### **1.4 Batasan Masalah**

1. Target utama perancangan adalah masyarakat yang memiliki *smartphone* dan koneksi internet khususnya di wilayah perkotaan.
2. Perancangan tidak membahas cerita rakyat diluar Cerita Panji
3. Perancangan tidak membahas media diluar komik digital
4. Perancangan tidak membahas komersialisasi

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dengan adanya komik tentang Cerita Panji ini diharapkan dapat memperkaya hasil karya seni berbasis Cerita Panji, serta dapat mempopulerkan Cerita Panji yang kemudian berdampak pada lestariya kebudayaan berbasis Cerita Panji.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual mengenai cerita rakyat dan upaya dalam melestarikannya, serta menambah pengetahuan mengenai potensi dari produk budaya Indonesia.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari hasil penelitian dan perancangan dapat menjadi acuan dalam penelitian dan perancangan berikutnya yang berhubungan dengan cerita rakyat dan budaya lokal Indonesia. Perancangan komik ini diharapkan mampu menjadi sarana yang efektif dalam mempopulerkan

kembali Cerita Panji kepada masyarakat beserta nilai – nilai yang dapat memberikan dampak positif bagi aspek – aspek kehidupan masyarakat.

## **1.7 Lingkup Proyek Perancangan**

### **1.7.1 Luaran:**

1. *Output* yang dihasilkan adalah komik digital dengan *platform* vertikal.
2. Penampilan komik digital ini tidak hanya terbatas untuk target perancangan.

### **1.7.2 Studi:**

1. Studi mengenai Cerita Panji meliputi: studi literatur mengenai naskah Cerita Panji dan studi mengenai target *audience*.
2. Studi mengenai komik meliputi: konsep (pembuatan karakter dan cerita) dan teknis (elemen visual).

## **1.8 Metodologi Perancangan**

Perancangan terbagi dalam beberapa bab, antara lain:

### **1.8.1 Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang perancangan, mencakup latar belakang dan fenomena, mengapa dirancang komik digital tentang Cerita Panji. Setelah masalah teridentifikasi, masalah tersebut dirumuskan untuk ditemukan solusi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

### **1.8.2 Bab II Tinjauan Pustaka**

Berisi landasan teori, serta studi eksisting yang berhubungan dengan perancangan komik digital tentang Cerita Panji yang mencakup definisi Cerita Panji, pelestarian Budaya Panji, teori dasar komik beserta tata cara pembuatan yang disarankan.

### **1.8.3 Bab III Metodologi Penelitian**

Berisi tentang metode yang digunakan dalam perancangan ini. Metode dibagi dua yaitu dalam pengumpulan masalah dan dalam mendesain. Dalam pengumpulan masalah digunakan metode *depth interview* dengan *stakeholder*. Pada proses desain digunakan observasi, studi literatur, studi eksperimental serta *depth interview* dengan pakar.

#### **1.8.4 Bab IV Konsep Desain**

Menjelaskan mengenai konsep desain yang digunakan serta kriteria dan konsep visual yang berhubungan dengan perancangan ini. Setelah konsep ditemukan, maka kriteria desain dicari agar hasil sesuai dan relevan.

#### **1.8.5 Bab V Implementasi Desain**

Berisi tentang rancangan komik digital tentang Cerita Panji, dan memperlihatkan spesifikasi serta beberapa tampilan dari komik tersebut.

#### **1.8.6 Bab VI Kesimpulan**

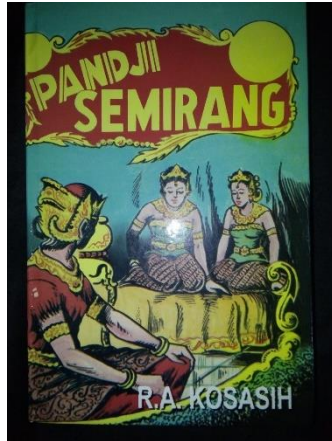
Berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai perancangan ini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Studi Eksisting**

##### **a.) Pandji Semirang**



Gambar 2.1 Eksisitng 1  
Sumber: *google.com*

Komik Pandji Semirang adalah buku komik karya R.A Kosasih yang diterbitkan pada tahun 1978. Komik ini menceritakan tentang versi cerita Panji Semirang. Cerita Panji Semirang adalah cerita yang populer di semenanjung Melayu.

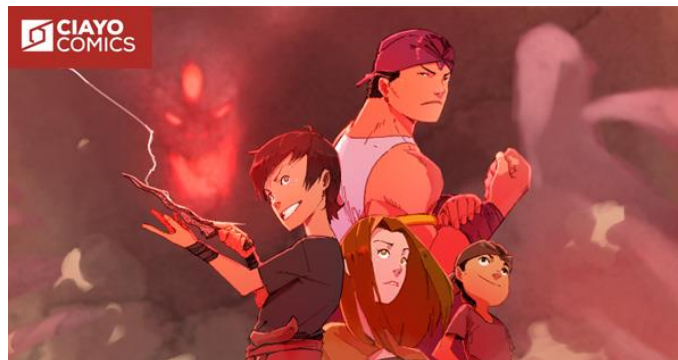
##### **b.) For The Sake of Sita**



Gambar 2.2 Eksisting 2  
Sumber: *webtoons.com*

Komik ini merupakan komik dengan platform *webtoon* karya Haga. Komik ini bergenre romantis dan fantasi yang menceritakan tentang seorang murid sekolah kedokteran yang berkunjung ke Nepal, kemudian jatuh cinta dengan sang dewi yang jatuh dari surga. Ia lalu berjuang keras melawan takdir untuk menyelamatkan kekasihnya tercinta. Tema romantis juga dikemas dengan mengusung budaya Nepal tentang legenda Kumari.

**c.) Sampana**



Gambar 2.3 Eksisting 3  
Sumber: *ciayo.com*

Mantradeva adalah komik karya Gusti Kudit dan Agung Bollo. Komik ini bergenre aksi fantasi yang mengangkat tema etnik Bali dengan menggabungkan beberapa cerita seperti epos Calonarang, cerita rakyat Cupak dan Gerantang, serta berbagai mitologi Bali lainnya. Komik ini telah dibaca oleh 142.700 pembaca dengan *rating* mencapai 9,69 hingga Desember 2017<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> [http://www.webtoons.com/id/fantasy/mantradeva/list?title\\_no=829](http://www.webtoons.com/id/fantasy/mantradeva/list?title_no=829), diakses pada 6 Desember 2017

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Cerita Panji**

Cerita Panji dapat dikisah-singkatkan sebagai cerita yang berkisar mengenai percintaan Raden Panji Asmarabangun (Inu Kertapati atau Panji Kudawanengpati) putra kerajaan Jenggala, dengan Dewi Sekartadji (Galuh Candrakirana), putri kerajaan Panjalu atau Kadiri<sup>8</sup>. Jalinan kasih Raden Panji Asmarabangun dengan Dewi Sekartadji dikisahkan memiliki berbagai persoalan sehingga terdapat romantika berupa petualangan dan penyamaran. Hal tersebut kemudian membuat Cerita Panji melahirkan banyak versi dan varian berupa dongeng dan kisah-kisah lainnya. Cerita Panji juga disebut sebagai Budaya Panji karena dalam perkembangannya Panji bukan hanya mewujudkan sebagai Cerita atau dongeng saja, melainkan juga dalam berbagai bentuknya seperti dongeng, sastra, seni pertunjukan, seni rupa, sejarah, arkeologi, lingkungan hidup, dan ekonomi kreatif.

#### **a) Berbagai Versi Cerita Panji**

Cerita Panji muncul dalam berbagai versi dan varian, kemudian berkembang sedemikian rupa bahkan beberapa diantaranya bertentangan satu sama lain meskipun substansinya tetap sama<sup>9</sup>. Berdasarkan hasil *depth interview* yang dilakukan penulis, Henry Nurcahyo selaku budayawan dan ketua Pusat Konservasi Budaya Panji menyatakan bahwa Cerita Panji merupakan fiksi sehingga setiap orang memiliki kebebasan untuk menafsirkan menurut interpretasi mereka sendiri. Berbagai versi Cerita Panji terkumpul didalam buku induk berjudul “Panji Dalam Perbandingan” yang memuat cerita Hikayat Panji Kuda Semirang, Cerita Panji Kamboja, Cerita Panji dalam Serat Kanda, Panji Angronakung, Panji Jayakusuma, Panji Kuda Narawangsa, Kidung Malat dan Panji Angreni. Naskah Cerita Panji di Indonesia yang utuh dan dalam kondisi baik adalah Panji Angreni yang lebih

---

<sup>8</sup> Nurcahyo, Henri. “Memahami Budaya Panji” , (Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji, 2017), hal 15

<sup>9</sup> Nurcahyo, Henri. “Memahami Budaya Panji” , (Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji, 2017), hal 42



banyak dikenal masyarakat, serta menjadi arus utama dari Cerita Panji itu sendiri.

Cerita Panji juga melahirkan banyak varian berupa dongeng bertema Panji, beberapa diantaranya adalah Keong Emas, Dongeng Ande – ande Lumut, dan Dongeng Timun Mas. Didalam seni pertunjukan, ada kalanya hanya ditemukan beberapa penanda yang berkaitan dengan Cerita Panji dan menjadikannya hanya sebagai basis maupun elemennya saja. Seni pertunjukan yang murni hanya membawakan Cerita Panji diantaranya adalah Wayang Beber, Wayang Timplong, Wayang Topeng, Topeng Dalang dan Kethek Ogleng.

## **b) Tokoh Utama**

Terdapat beberapa tokoh yang mempunyai citraan khusus dan menjadi “pusat” dari penceritaan, diantaranya<sup>10</sup>:

### **1. Panji Inu Kertapati**

#### **a) Deskripsi**

Panji Inu Kertapati adalah putra mahkota Kerajaan Jenggala, anak dari Prabu Lembu Amiluhur. Tokoh ini dicitrakan sebagai kesatria tampan, *sakti mandraguna*, berwibawa, pandai berolah asmara, dan setia karena petualangan asmaranya disebabkan oleh kematian istrinya, Angreni<sup>11</sup>. Kesaktian Panji Inu Kertapati digambarkan sebagai *saktimanta wiratama* (amat sakti dan pemberani) dan *sasat musuh layan Dewa Yaksasura* (bagai berhadapan dengan Dewa Yaksasura). Panji Inu Kertapati juga digambarkan sempurna dalam berolah asmara, menjadi dambaan para wanita, mampu memikat hati wanita, memiliki banyak selir dan “keperkasaan” dalam bercinta karena didukung oleh aji asmaragama yang diberikan oleh Batara Narada. Citra Panji Inu Kertapati sebagai

---

<sup>10</sup> Saputra, Karsono H. “Aspek Kesastraan Panji Angreni”, (Jakarta: Bukupop, 2017), hal. 34

<sup>11</sup> Saputra, Karsono H. “Aspek Kesastraan Panji Angreni”, (Jakarta: Bukupop, 2017), hal. 35

dambaan para wanita terlukis pada kutipan terjemahan naskah Panji Angreni sebagai berikut<sup>12</sup>:

“Semuanya terlena dihadapan Jayengsari. Benar – benar seorang laki – laki sejati, mampu memusatkan pandang, seakan – akan sirna jiwa raganya . . . ”

Pelaku Budaya Panji, Tjahja Tribinuka dan R.M. Yunani berpendapat bahwa tokoh Panji Inu Kertapati digambarkan sebagai sosok pemuda yang ulet, cerdas, bersikap pendiam dan lemah lembut, menguasai berbagai cabang seni, pandai menulis dikertas lontar, dan gemar melatih ketangkasan dengan berburu di hutan<sup>13</sup>. Disisi lain tokoh Panji Inu Kertapati memiliki sifat keras kepala yang diceritakan melalui penolakan Panji Inu Kertapati untuk menikah dengan Sekartaji karena telah menikah dengan Angreni tanpa sepengetahuan orangtuanya. Tokoh Panji Inu Kertapati diibaratkan sebagai *raditya* (matahari)<sup>14</sup>.

#### b) Penampilan



Gambar 2.4 Tokoh Arjuna  
Sumber: *quora.com*

Tokoh Panji Inu Kertapati dipersamakan secara jasmaniah dengan tokoh Arjuna dari kisah *Mahabharata*, dan Dewa Kamajaya

<sup>12</sup> Saputra, Karsono H. “Aspek Kesastraan Panji Angreni”, (Jakarta: Bukupop, 2017), hal. 36

<sup>13</sup> Nurcahyo, Henry. “Memahami Budaya Panji”, (Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji, 2017), hal. 171

<sup>14</sup> Saputra, Karsono H. “Aspek Kesastraan Panji Angreni”, (Jakarta: Bukupop, 2017), hal. 35

atau Dewa Asmara<sup>15</sup>. Tokoh Arjuna didalam kisah *Mahabharata* diceritakan menguasai ilmu memanah, hal ini sesuai dengan tokoh Panji Inu Kertapati yang juga diceritakan memiliki busur panah dan menguasai ilmu memanah. Busur panah milik Panji Inu Kertapati berbentuk seperti tanduk kerbau dan berwarna coklat yang digambarkan dalam lukisan mural pada ubin di dinding Teater IMAX Keong Emas, TMII Jakarta.



Gambar 2.5 Lukisan Keong Emas  
Sumber: *inibaru.id*

Didalam Wayang Beber Pacitan tokoh Panji Inu Kertapati digambarkan memiliki hidung yang mancung dan rambut berwarna hitam dan lurus dengan penutup kepala. Tokoh Panji Inu Kertapati memiliki rambut panjang dan dibiarkan terurai kebelakang seperti yang digambarkan dalam komik Panji Semirang dan Pandji Semirang (*hardcover*) karya R.A. Kosasih, film Panji Semerang (1961), dan Sendratari Galuh Candrakirana seperti pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Panji Inu Kertapati

<sup>15</sup> Saputra, Karsono H. "Aspek Kesastraan Panji Angreni", (Jakarta: Bukupop, 2017), hal. 34

No.	Keterangan	Gambar
1.	Tokoh Panji Inu Kertapati didalam komik Panji Semirang	 <p data-bbox="943 672 1206 701">Sumber: <i>bukalapak.com</i></p>
2.	Tokoh Panji Inu Kertapati didalam komik Pandji Semirang ( <i>hardcover</i> )	 <p data-bbox="948 1261 1198 1290">Sumber: Kosasih, 1978</p>
3.	Tokoh Panji Inu Kertapati didalam Sendratari Galuh Candrakirana	 <p data-bbox="967 1747 1179 1776">Sumber: <i>wap2ftp.tk</i></p>

4.	Tokoh Panji Inu Kertapati didalam film Panji Semerang (1961)	 <p>Sumber: <i>youtube.com</i></p>
----	--	--

(Budaya Panji, hal. 171) Tjahja Tribinuka menggambarkan tokoh Panji Inu Kertapati bertubuh ramping, menggunakan keris yang ditaruh di pinggang, menggunakan kelat bahu dan gelang tangan namun tidak menggunakan gelang kaki<sup>16</sup>.



Gambar 2.6 Panji didalam relief  
Sumber: Nurcahyo, 2017




Didalam beberapa relief (gambar 2.4) seperti relief Panji di teras pendopo Candi Penataran (kiri), relief di Candi Perwara Tegawangi (tengah), dan relief di Candi Surawana (kanan) tokoh Panji Inu Kertapati digambarkan sebagai figur pria yang menggunakan penutup kepala tekes, badan bagian atas tidak mengenakan pakaian, sedangkan tubuh bagian bawah menggunakan kain yang dilipat – lipat hingga menutupi paha. Atribut penutup

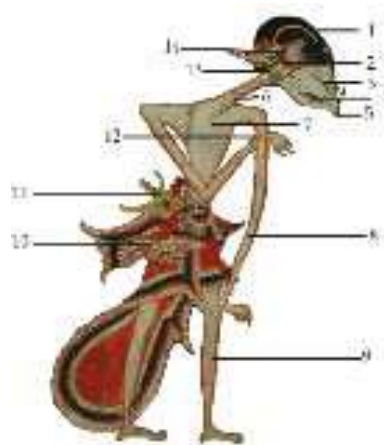
<sup>16</sup> Nurcahyo, Henry. “Memahami Budaya Panji”, (Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji, 2017), hal. 171



kepala yang sama juga digambarkan melalui tokoh Panji Inu Kertapati dalam Wayang Gedog, Wayang Wong, dan Tari Karonsih seperti pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Topi Panji Inu Kertapati

No.	Keterangan	Gambar
1.	Topi Panji Inu Kertapati didalam Wayang Gedog	 <p>Sumber: Sena Wangi, 1999</p>
2.	Topi Panji Inu Kertapati untuk pertunjukan Wayang Wong	 <p>Sumber: Manuaba et al., 2012</p>
3.	Topi Panji Inu Kertapati untuk Tari Karonsih	 <p>Sumber: <i>kompasiana.com</i></p>



Gambar 2.7 Panji didalam Wayang Beber  
Sumber: Febrian, 2016

Didalam Wayang Beber Pacitan pakaian tokoh Panji Inu Kertapati digambarkan memiliki jenis mata *kedelen* (semi sipit), hidung berbentuk runcing, mulut dengan bibir tersenyum, pakaian berwarna dominan merah yang menutupi bagian perut hingga paha, menggunakan *sumping* (hiasan telinga) berbentuk dedaunan dan bunga, serta membawa keris berwarna kuning emas.

Panji Inu Kertapati juga muncul sebagai salah satu tokoh topeng dalam seni pertunjukan Wayang Topeng Malang dengan nama topeng Panji Asmorobangun.



Gambar 2.8 Topeng Panji Asmorobangun  
Sumber: [ngalam.co](http://ngalam.co)

Warna hijau pada wajah melambangkan karakter seseorang yang baik hati. Bentuk mata bulir padi memiliki arti sifat jujur, sabar, gesit dan perwira. Bibir yang sedikit terbuka mengartikan sosok yang lembut dan berbudi luhur.

## **2. Dewi Sekartaji**

### **a) Deskripsi**

Dewi Sekartaji atau juga disebut Dewi Galuh Candrakirana adalah putri mahkota Kerajaan Panjalu, anak dari Prabu Lembu Peteng. Sekartaji digambarkan bersifat setia, cerdas dan memiliki rasa belas kasih. Tokoh Sekartaji juga digambarkan sebagai puteri keraton yang gagah dan sakti, mempelajari ilmu peperangan dan menguasai berbagai macam senjata<sup>17</sup>.

Diceritakan tokoh Sekartaji ingin menjadi seorang wanita yang tidak hanya memiliki paras cantik dan pandai menari, namun juga memiliki kemampuan olah keprajuritan seperti Sanghyang Bathari Durga yang cantik sekaligus perkasa<sup>18</sup>. Sekartaji memiliki sifat pemberani dan menyukai tantangan. Hal ini diceritakan melalui kehendaknya untuk keluar dari kerajaan dan menguji kemampuan bertarungnya. Didalam novel Candra Kirana diceritakan tokoh Sekartaji keluar dari kerajaan dan menyamar untuk menguji kemampuan bertarungnya dengan melawan Kelana Jayengsari yang tidak lain adalah Panji Inu Kertapati yang sedang menyamar. Selanjutnya ketangguhan Dewi Sekartaji ditunjukkan dengan keikutsertaannya dalam peperangan melawan Prabu Gajah Angun – angun. Tokoh Dewi Sekartaji diibaratkan sebagai *candra* (bulan)<sup>19</sup>.

---

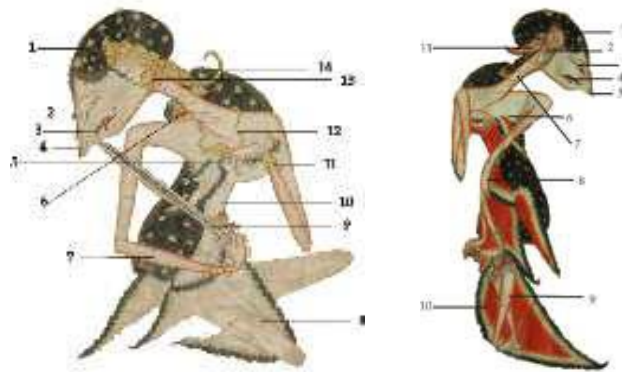
<sup>17</sup> Nurcahyo, Henry. “Memahami Budaya Panji”, (Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji, 2017), hal. 55

<sup>18</sup> Shashangka, Damar. “Rara Anggraeni: Asmaradahana Panjalu – Jenggala”, (Yogyakarta: Narasi, 2016), hal. 234

<sup>19</sup> Saputra, Karsono H. “Aspek Kesastraan Panji Angreni”, (Jakarta: Bukupop, 2017), hal. 35

## b) Penampilan

Tokoh sekartaji dipersamakan dengan Supraba yang dianggap oleh masyarakat Jawa sebagai ratu dari semua bidadari. Sekartaji secara fisik digambarkan didalam novel Rara Anggraeni memiliki wajah yang cantik, kulit kuning langsung, tubuhnya padat namun tetap terkesan langsing dan tinggi<sup>20</sup>. Didalam novel tersebut juga diceritakan bahwa Sekartaji memiliki keris berwarna hitam yang terlihat kekar, angker, dan mengerikan.



Gambar 2.9 Dewi Sekartaji didalam Wayang Beber  
Sumber: Febrian, 2016

Didalam Wayang Beber Pacitan tokoh Dewi Sekartaji digambarkan memiliki mata *mripatan jaitan* (bentuk yang sipit), memiliki rambut hitam yang terurai rapi, menggunakan sumping *sekar kliwih* dengan bentuk memanjang, memegang senjata tajam berwarna perak, memakai pakaian dominan berwarna putih yang menutupi tubuh dari dada hingga kaki, mengenakan perhiasan – perhiasan (kalung, gelang, dan anting) berwarna kuning emas. Ketika berada diluar kerajaan Dewi Sekartaji digambarkan tidak mengenakan perhiasan – perhiasan, menggunakan pakaian yang menutupi tubuh dari dada hingga lutut dan berwarna dominan merah. Didalam komik Panji Semirang dan Pandji Semirang karya R.A. Kosasih, serta film Panji Semerang (1961) tokoh Dewi Sekartaji digambarkan

---

<sup>20</sup> Shashangka, Damar. “Rara Anggraeni: Asmaradahana Panjalu – Jenggala”, (Yogyakarta: Narasi, 2016), hal. 236

menggunakan mahkota pada bagian depan dengan rambut panjang yang dibiarkan terurai kebelakang.

Tabel 2.3 Dewi Sekartaji

No.	Keterangan	Gambar
1.	Tokoh Dewi Sekartaji didalam komik Panji Semirang	 <p>Sumber: <i>bukalapak.com</i></p>
2.	Tokoh Dewi Sekartaji didalam komik Pandji Semirang	 <p>Sumber: Kosasih, 1978</p>
3.	Tokoh Dewi Sekartaji didalam film Panji Semerang (1961)	 <p>Sumber: <i>youtube.com</i></p>





Gambar 2.10 Topeng Dewi Sekartaji  
Sumber: *kekunoan.com*

Dewi Sekartaji juga muncul sebagai salah satu tokoh topeng dalam seni pertunjukan Wayang Topeng Malang. Wajahnya yang berwarna putih memiliki arti seseorang yang suci, lembut, dan baik hati.

### **3. Dewi Angreni**

#### **a) Deskripsi**

Dewi Angreni adalah anak dari salah satu patih di Jenggala<sup>21</sup>. Sebagai anak dari Patih di Jenggala, Angreni memiliki pengetahuan yang luas khususnya mengenai kerajaan. Angreni diceritakan sebagai wanita yang tidak tegas dan pasrah khususnya terhadap kehendak Panji Inu Kertapati, tetapi juga memiliki sifat bertanggungjawab yang diceritakan ketika Dewi Angreni bersedia untuk mati karena dia dianggap sebagai penghalang atas pertunangan Panji Inu Kertapati dan Sekartaji.

#### **b) Penampilan**

Penampilan tokoh Angreni dilukiskan cantik seperti Dewi Ratih dan Supraba seperti halnya Sekartaji karena Angreni memang “sejiwa” dengan Sekartaji. Diceritakan didalam novel Rara Anggraeni

---

<sup>21</sup> Saputra, Karsono H. “Aspek Kesastraan Panji Angreni”, (Jakarta: Bukupop, 2017), hal. 37

bahwa Panji Inu Kertapati melihat fisik Dewi Angreni yang serupa dengan Dewi Sekartaji<sup>22</sup>.



Gambar 2.11 Sekartaji, Panji, dan Angreni  
Sumber: *wap2ftp.tk*

Persamaan fisik Dewi Angreni dengan Dewi Sekartaji digambarkan didalam Sendratari Galuh Candrakirana melalui penggunaan pakaian, perhiasan, tatanan rambut, hingga postur tubuh pemeran yang terlihat serupa. Tokoh Dewi Angreni juga muncul didalam seni pertunjukan Wayang Topeng Malang dengan lakon Panji Reni. Persamaan fisik Dewi Angreni dengan Dewi Sekartaji digambarkan dengan penggunaan topeng yang sama yaitu topeng untuk karakter Dewi Sekartaji.



Gambar 2.12 Sekartaji dan Angreni  
Sumber: *youtube.com*

---

<sup>22</sup> Shashangka, Damar. “Rara Anggraeni: Asmaradahana Panjalu – Jenggala”, (Yogyakarta: Narasi, 2016), hal. 160



Gambar 2.13 Teater Angreni  
Sumber: *youtube.com*

Dewi Angreni juga muncul didalam pertunjukan teater kontemporer oleh kelompok teater Teko dari kota Malang dan ditampilkan melalui tokoh dengan rambut panjang terurai seperti Dewi Sekartaji namun pada bagian atas diikat kebelakang, serta menggunakan pakaian yang dominan berwarna kuning.

#### **4. Patih Prasanta**

##### **a) Deskripsi**

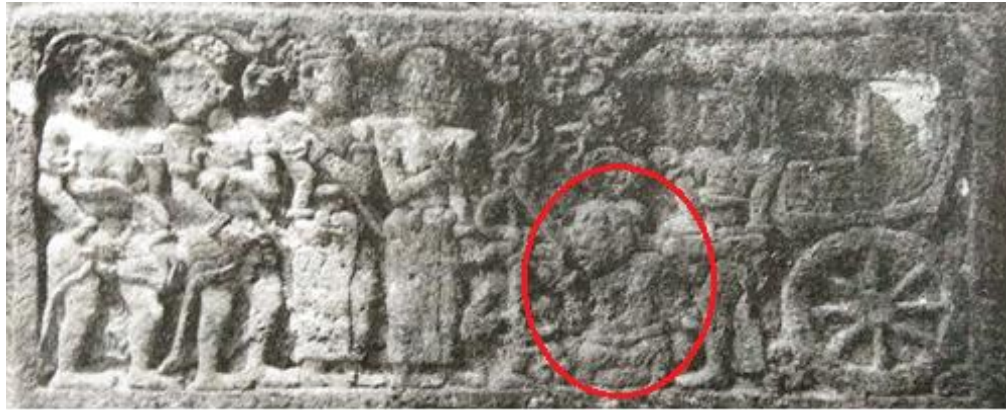
Tokoh Patih Prasanta merupakan kerabat yang diceritakan memiliki kedekatan dan senantiasa menemani Panji Inu Kertapati. Prasanta tampil sebagai seorang pelawak, *kadean*, dan bahkan bertindak sebagai “aktor intelektual” bagi tokoh Panji Inu Kertapati. Patih Prasanta juga menemani dan melihat Panji Inu Kertapati yang berduka karena kehilangan Dewi Angreni. Patih Prasanta diceritakan memiliki kedudukan yang tinggi dan sangat dihormati oleh raja Jenggala.

##### **b) Penampilan**



Gambar 2.14 Semar  
Sumber: *google.com*

Tokoh ini juga disebut sebagai Semar yang merupakan salah satu tokoh *punakawan* dalam *wayang purwa*<sup>23</sup>. Menurut kutipan naskah Panji Angreni tokoh Prasanta secara fisik digambarkan berwajah jelek dan tua.



Gambar 2.15 Prasanta Dalam Relief  
Sumber: Nurcahyo, 2017

Didalam relief Panji Gambyok tokoh Prasanta digambarkan sebagai figur bertubuh gemuk dan pendek dengan rambut dikuncir seperti penggambaran *punakawan*.



Gambar 2.16 Prasanta Dalam Film Panji Semarang  
Sumber: [youtube.com](https://www.youtube.com)

Tokoh Prasanta juga muncul didalam film Panji Semarang (1961) sebagai salah satu *kadegan* dari Panji Inu Kertapati yang diperankan dengan figur orang tua pendek yang mengenakan blangkon.

---

<sup>23</sup> Saputra, Karsono H. "Aspek Kesastraan Panji Angreni", (Jakarta: Bukupop, 2017), hal. 40



Gambar 2.17 Tokoh Patih  
Sumber: *youtube.com*

Didalam film *Badai Laut Selatan: Patung Wisnu Kencana* yang berlatar di Kerajaan Kahuripan tokoh patih dengan kedudukan tinggi digambarkan dengan figur orang tua dengan kumis tebal, mengenakan blangkon dengan sedikit perhiasan dikepala, dan mengenakan kain yang menutupi sisi kiri tubuh bagian atas. Hal ini berkaitan dengan posisi Prasanta yang juga sebagai patih berkedudukan tinggi.

### c) Tokoh Pendamping

- **Prabu Erlangga**



Gambar 2.18 Tokoh Airlangga  
Sumber: *youtube.com*

Airlangga adalah Raja Kerajaan Kahuripan yang kemudian dibagi menjadi Kerajaan Jenggala dan Kerajaan Panjalu, ayah dari Prabu Lembu Amiluhur dan Prabu Lembu Peteng. Airlangga diceritakan meninggalkan tahta kerajaan dan menjadi seorang pertapa.

Didalam film “Badai Laut Selatan” tokoh Prabu Airlangga diceritakan memakai pakaian dominan berwarna merah gelap yang menutupi bagian perut hingga paha, memakai mahkota tinggi, memakai perhiasan sejenis kalung berukuran besar yang menutupi seluruh bagian dada, dan memakai kain tambahan yang menutupi tubuh sisi kiri.



Gambar 2.19 Tokoh Pertapa  
Sumber: *youtube.com*

Didalam film ini juga digambarkan tokoh pertapa yaitu memiliki rambut dan jenggot panjang, serta memakai pakaian berwarna putih yang menutupi tubuh bagian dada, lengan, hingga kaki.

- **Prabu Lembu Amiluhur**



Gambar 2.20 Tokoh Lembu Amiluhur  
Sumber: *wap2ftp.tk*

Prabu Lembu Amiluhur adalah Raja Kerajaan Jenggala, ayah dari tokoh utama Raden Panji Inu Kertapati. Prabu Lembu Amiluhur adalah adik dari Prabu Lembu Peteng. Didalam Sendratari Galuh



Candra Kirana tokoh ini digambarkan memiliki rambut panjang dan memakai pakaian dominan berwarna hijau

- **Prabu Lembu Peteng**



Gambar 2.21 Tokoh Lembu Peteng  
Sumber: *wap2ftp.tk*

Prabu Lembu Peteng adalah Raja Kerajaan Panjalu, ayah dari tokoh utama Dewi Sekartaji/Candra Kirana. Prabu Lembu Peteng adalah kakak dari Prabu Lembu Amiluhur. Didalam Sendratari Galuh Candra Kirana tokoh ini digambarkan memiliki rambut panjang dan memakai pakaian dominan berwarna ungu.

- **Dewi Kilisuci**



Gambar 2.22 Tokoh Dewi Kilisuci  
Sumber: *wap2ftp.tk*

Dewi Kilisuci adalah anak pertama dari Raja Airlangga, kakak dari Prabu Lembu Amiluhur dan Prabu Lembu Peteng. Dewi Kilisuci diceritakan sebagai putri mahkota dan hendak melanjutkan tahta,



namun ia lebih memilih untuk menjadi seorang pertapa. Didalam film *Badai Laut Selatan* tokoh ini diceritakan memakai pakaian berwarna putih yang menutupi tubuh bagian dada sampai kaki, memakai kain tambahan yang menutupi bagian punggung dan lengan, serta memiliki rambut panjang yang digelung keatas.



Gambar 2.23 Tokoh Dewi Kilisuci  
Sumber: *wap2ftp.tk*

Tokoh ini juga muncul didalam komik dengan judul *Dewi Kilisuci* dan digambarkan memakai pakaian berwarna dominan biru yang menutupi tubuh bagian dada hingga kaki, serta memakai ikat rambut dengan hiasan menyerupai mahkota.

#### **d.) Latar**

Cerita Panji berlatar belakang penyatuan kerajaan Jenggala dan Panjalu yang merupakan dua kerajaan warisan Raja Airlangga dari Kahuripan, sehingga dapat disebutkan bahwa cerita terjadi di wilayah Jawa Timur diantaranya kerajaan Jenggala dan Panjalu. Lingkungan arsitektural yang ada meliputi beberapa tempat khususnya lingkungan istana dan lanskap atau alam terbuka<sup>24</sup>. Berikut merupakan beberapa referensi latar yang digunakan untuk perancangan:

---

<sup>24</sup> Kieven, Lydia. "Menelusuri Panji di Candi – candi: Relief Figur Bertopi di Candi – candi Zaman Majapahit", (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2017), hal. 68

## 1. Lingkungan Kerajaan

### a) *Paseban*

Paseban merupakan tempat untuk menghadap raja. Paseban digambarkan terdapat singgahsana raja dengan permadani memanjang didepannya dengan kursi – kursi tanpa sandaran disamping kanan dan kiri singgahsana.



Gambar 2.24 Paseban  
Sumber: [youtube.com](https://www.youtube.com)

Didalam film *Badai Laut Selatan: Patung Wisnu Kencana* (Gambar 2.18), bentuk paseban digambarkan memanjang dengan pilar – pilar disamping kanan dan kiri, terdapat beberapa *cethi* (pelayan wanita) yang duduk menyimpuh disamping kiri dan tokoh – tokoh religius yang duduk menyimpuh disamping kanan singgahsana raja, para penjaga disudut – sudut paseban, terdapat obor disamping kanan dan kiri singgahsana raja, *prapen* (tempat pembakaran kemenyan) didepan singgahsana raja, meja kecil dengan kendi dan cangkir berwarna emas beserta buah – buahan, serta pintu masuk raja dan para pelayan dari samping kanan singgahsana.



## 2. Alam terbuka

Selain latar dilingkungan kerajaan terdapat latar diluar lingkungan kerajaan diantaranya hutan dan pantai. Latar hutan biasa digunakan untuk menceritakan perjalanan suatu tokoh dari satu kerajaan menuju kerajaan lain, atau menuju tempat alam terbuka diluar lingkungan kerajaan lainnya. Latar hutan digambarkan terdapat pepohonan yang rapat dengan jalan setapak. Hutan dengan jalan setapak menunjukkan bahwa wilayah hutan masih dijangkau oleh penduduk setempat, sedangkan hutan dengan pepohonan yang lebih rapat tanpa jalan setapak menunjukkan bahwa wilayah hutan tersebut belum atau hampir tidak pernah dijangkau oleh penduduk setempat dan biasa dihuni oleh binatang – binatang buas.



Gambar 2.27 Hutan (Tutur Tinular: Senjakala di Kediri)  
Sumber: *youtube.com*

Latar pantai digunakan ketika menceritakan kematian tokoh Dewi Angreni dan terdamparnya tokoh Panji Inu Kertapati bersama rombongan Kerajaan Jenggala di pantai tak dikenal. Latar pantai digambarkan dekat dengan pepohonan yang rapat dan langsung menuju hutan, serta terdapat bebatuan di area pantai.



Gambar 2.28 Pantai (Majapahit Empire)  
Sumber: [youtube.com](https://www.youtube.com)



Gambar 2.29 Pantai 2 (Badai Laut Selatan)  
Sumber: [youtube.com](https://www.youtube.com)

#### e.) Busana

(Aspek Kesastraan, hal. 43 – 47) Tokoh – tokoh didalam Cerita Panji terikat dalam kelompok sosial. Beberapa jenis kedudukan sosial yaitu golongan bangsawan, golongan punggawa kerajaan (meliputi *kadean*, patih beserta keluarganya, tumenggung, prajurit, dan *emban*), kelompok brahmana beserta keluarganya, dan orang – orang kebanyakan atau rakyat jelata berstatus sosial rendah. Didalam naskah Panji Angreni unsur busana kebanyakan berupa kain patola yang juga disebut *cindhe*, kain gringsing, serta kain – kain berwarna putih, hijau, jingga, dan merah. Kalangan bangsawan dideskripsikan mengenakan *kamphuh* atau *dodot*, suatu jenis busana pinggul



yang dikenakan secara khusus. Lydia Kieven menjelaskan jenis busana berdasarkan status sosial sebagai berikut:<sup>26</sup>

- *Rakyat Jelata Berstatus Sosial Rendah*

Laki – laki dan perempuan mengenakan jenis kain yang berbeda. Laki – laki mengenakan kain pendek atau kain yang disingsingkan. Kain untuk laki – laki sekedar dililitkan dan ditahan dengan ikat pinggang dengan ujung kain menggantung didepan badan. Kain untuk perempuan panjangnya mencapai pergelangan kaki, memiliki wiru, dan salah satu sudutnya sering disampirkan pada lengan atas bahu. Laki – laki maupun perempuan dapat menggunakan tata rambut yang sama yaitu digelung dibelakang kepala. Laki – laki dari kalangan orang biasa terkadang menggunakan topi kecil.

- *Figur Pelayan*

Pelayan laki – laki sering digambarkan berambut pendek dan didalam beberapa kasus digambarkan bertopi. Seorang pelayan yang termasuk kedalam golongan cukup tinggi seperti pelayan raja atau dewa, sebagian besar dari mereka mengenakan perhiasan kecil seperti anting – anting dan gelang, serta mengenakan kain panjang. Pelayan perempuan kaum bangsawan menggunakan *kemben*, dan sering memakai perhiasan seperti gelang dan kalung, serta memakai sanggul yang sangat besar.

- *Pemeran Berstatus Mulia, Raja dan Permaisuri*

Pemeran berstatus bangsawan, pangeran, raja dan permaisuri dicirikan oleh pakaian yang lengkap dan meriah. Putri kerajaan hanya berbeda sedikit dengan pelayan perempuannya seperti penggunaan perhiasan yang lebih banyak dan busana yang lebih lengkap. Putri kerajaan serta pelayan perempuannya sering mengenakan kain kedua yang menutupi tubuh bagian atas. Perempuan muda memiliki rambut yang tergerai, sedangkan perempuan yang lebih tua menggelung rambutnya. Figur *kadeyan* tampil dengan atribut bangsawan,

---

<sup>26</sup> Kieven, Lydia. “Menelusuri Panji di Candi – candi: Relief Figur Bertopi di Candi – candi Zaman Majapahit”, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2017), hal. 60 – 65

memakai kain panjang yang sering disingsingkan sehingga salah satu atau kedua kakinya terlihat, dan memiliki rambut ikal yang digelung diatas kepala.

- *Pemeran Religius*

Pemeran religius dapat merepresentasikan pendeta, begawan, pertapa (resi) dan biksu. Tokoh ini sering digambarkan dengan kumis dan jenggot panjang, serta memakai kain panjang. Jenis yang lain berkepala botak atau memiliki rambut pendek dan berpakaian sederhana. Klokke (1993:63) menyatakan bahwa ‘semakin sedikit rambut kepala dan pakaiannya, agaknya semakin muda dan kurang berpengalaman [figur pertapa itu].

### **2.2.3 Fiksi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fiksi adalah cerita rekaan dan tidak berdasarkan kenyataan. Fiksi dapat diterapkan kedalam kategori atau genre untuk kesenian, musik, hingga literatur. Beberapa genre fiksi yang populer, diantaranya<sup>27</sup>:

- Romantis: kisah – kisah tentang hubungan romantis antara dua orang yang dicirikan oleh adanya ketegangan, keinginan, dan idealisme yang sensual.
- Aksi: kisah apapun yang menempatkan protagonis dalam bahaya fisik dan aksi keberanian. Menggunakan langkah – langkah yang cepat dengan ketegangan dan klimaks.
- Fantasi: kisah – kisah yang memiliki ciri adanya unsur mitos dan konsep berbasis sihir.

### **2.2.4 Pelestarian Kebudayaan**

Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang

---

<sup>27</sup><https://writerswrite.co.za/the-17-most-popular-genres-in-fiction-and-why-they-matter/>, diakses pada 30 Mei 2018

didapat seseorang sebagai anggota masyarakat<sup>28</sup>. Budaya juga merupakan identitas bangsa yang harus dihormati dan dijaga dengan baik oleh para penerus bangsa. Seiring berkembangnya zaman, menimbulkan perubahan pola hidup masyarakat yang lebih modern sehingga masyarakat lebih memilih kebudayaan baru yang mungkin dinilai lebih praktis dibandingkan dengan budaya lokal. Untuk memperkuat dan melestarikan budaya lokal sebagai warisan budaya bangsa, diperlukan peran lembaga – lembaga budaya yang ada di masyarakat untuk mempertahankan, melestarikan, menjaga, serta mewarisi budaya lokal dengan sebaik-baiknya. Pelestarian merupakan sebuah proses atau upaya – upaya aktif dan sadar, yang mempunyai tujuan untuk memelihara, menjaga, dan mempertahankan, serta membina dan mengembangkan suatu hal yang berasal dari sekelompok masyarakat yaitu kesenian dan tradisi budaya. Menurut Koentjaraningrat (1983:83) Pelestarian kebudayaan merupakan sistem yang besar, mempunyai berbagai macam komponen yang berhubungan dengan subsistem kehidupan di masyarakat.

#### **2.2.4 Pelestarian Budaya Panji**

Cerita Panji bukan satu karya tunggal yang terikat oleh suatu pakem dan merupakan suatu keberagaman dalam hal isi cerita dan bentuknya, sehingga dalam perkembangannya lebih tepat dimaknai sebagai Budaya Panji. Dalam rangka melestarikan Budaya Panji, Pasamuan Budaya Panji pada tanggal 18 – 20 November 2008 di Pusat Pendidikan Lingkungan Hidup (PPLH) Seloliman Trawas Mojokerto menghasilkan Rekomendasi Pasamuan Budaya Panji, diantaranya<sup>29</sup>:

1. Diperlukan kajian mendalam mengenai Cerita Panji dan segala aspeknya (khususnya kesenian dan lingkungan hidup) untuk dapat dideskripsikan, dan didokumentasikan dalam program Konservasi Budaya Panji.

---

<sup>28</sup><http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbsulse/2017/06/19/peranan-lembaga-seni-budaya-dalam-upaya-melestarikan-budaya-lokal-di-kabupaten-maros-provinsi-sulawesi-selatan/>, diakses pada 15 Oktober 2017

<sup>29</sup><https://brangwetan.wordpress.com/2008/11/21/rekomendasi-pasamuan-budaya-panji-2009/>, diakses pada 2 Oktober 2017



2. Diperlukan sosialisasi dan publikasi secara meluas bahwa Jawa Timur khususnya, memiliki cerita asli yang dapat menjadi alternatif cerita wayang yang selama ini didominasi cerita impor dari India, berupa Mahabarata dan Ramayana. Bahwa cerita Panji juga dapat dijadikan pemandu arah dalam pengembangan kesenian.
3. Diperlukan eksplorasi terhadap cerita Panji terkait dengan lingkungan hidup sebagai bentuk keteladanan menjalankan pertanian ramah lingkungan dan menghormati keselarasan dengan alam.
4. Dihimbau kepada kalangan pendidik untuk menjadikan Cerita Panji sebagai bahan baku ajar (media pendidikan) mengenai sejarah, sastra, seni pertunjukan, biologi dan lingkungan dalam upaya menghargai potensi budaya lokal yang dimiliki Jawa Timur.
5. Diserukan kepada pemerintah untuk lebih serius memelihara berbagai situs terkait budaya Panji, dan memberikan perhatian dan pembinaan yang memadai bagi jenis-jenis kesenian tradisi yang membawakan Cerita Panji, serta kepada para pelaku yang sudah, sedang dan akan menjadikan Cerita Panji sebagai potensi budaya ataupun local genius Jawa Timur.
6. Diserukan kepada kalangan pelaku industri kreatif untuk mengeksplorasi Cerita Panji dalam berbagai bentuk karya berupa seni rupa, grafis, komik, seni patung dan pahat, seni video, cenderamata, sebagai upaya *conter culture* terhadap budaya impor.

Saat ini Pemerintah Kabupaten Kediri telah mengklaim sebagai Bumi Panji, sedangkan Kota Kediri menyebut identitasnya sebagai Kota Panji. Dewan Kesenian Jawa Timur juga telah mencetuskan Cerita Panji sebagai ikon budaya bagi provinsi Jawa Timur namun belum ada tindak lanjut yang memadai dari pemerintah meskipun sudah ada sejumlah kalangan yang memperjuangkan Cerita Panji agar diakui oleh UNESCO sebagai *Memory of the World*.

### **2.3 Komik Digital**

Komik digital adalah komik yang dibuat tidak menggunakan *printed material*, yaitu dengan menggunakan angka-angka untuk sistem perhitungan

tertentu dan biasanya dilakukan oleh komputer, gadget, smartphone dan sejenisnya<sup>30</sup>. Pendistribusian komik digital berawal dari hasil *scan* dari komik cetak yang kemudian diunggah di beberapa situs komik dan media jejaring sosial. Komik digital berkembang seiring dengan perkembangan media jejaring sosial yang memberi kemudahan untuk para pembuat komik dalam mendistribusikan karya – karya komiknya kepada para pembaca. Kemudahan tersebut dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kendali atas karya komik yang diunggah ke media jejaring sosial sehingga fungsi penyuntingan oleh editor yang menjadi syarat mutlak produksi komik cetak dapat dilewati begitu saja.

### **2.3.1 Media Komik Digital Acuan**

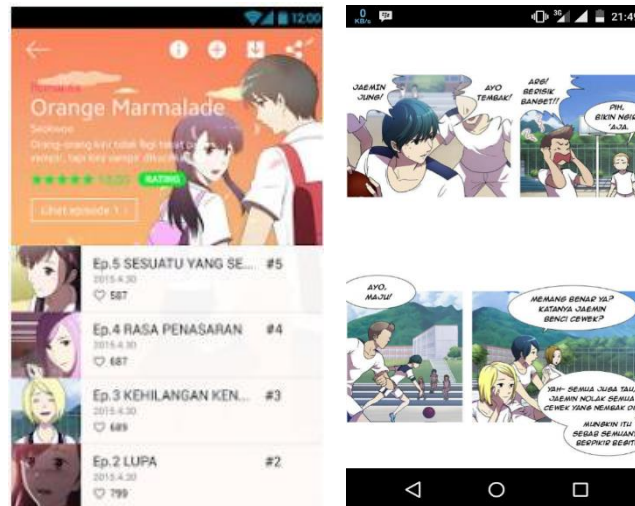
#### **a) Line Webtoon**

Line Webtoon adalah sebuah platform penerbitan digital (tersedia di web dan mobile: Android dan iOS) gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia<sup>31</sup>. Line Webtoon memberikan layanan dimana para pengguna dapat menemukan konten komik secara teratur melalui fitur *Daily Schedule* yang dapat memberikan episode terbaru dari serial – serial komik yang ada setiap minggunya. Konten komik dari Line Webtoon mudah menyebar karena pengguna dapat membagikan konten tersebut melalui media jejaring sosial.

---

<sup>30</sup><http://guraru.org/guru-berbagi/komik-digital-untuk-pembelajaran-yang-menyenangkan/>, diakses pada 16 November 2017

<sup>31</sup><http://www.tribunnews.com/techno/2015/05/11/line-webtoon-cara-enak-baca-komik-lewat-ponsel/>, diakses pada 16 November 2017

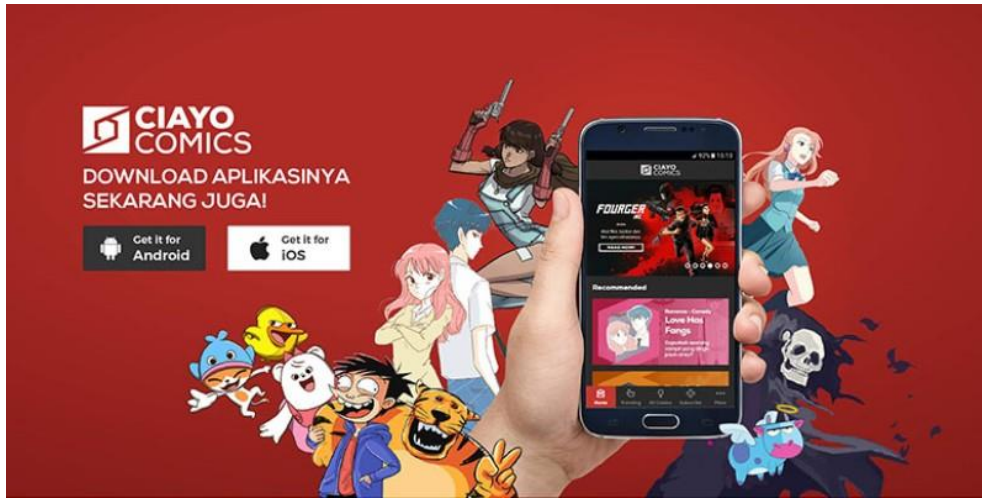


Gambar 2.30 Tampilan Webtoon  
Sumber: *webtoons.com*

Line Webtoon memiliki keunikan tersendiri dalam segi *User Interface* yang memungkinkan pembaca untuk menggeser tampilan komik secara vertikal atau disebut dengan format *webtoon*, sementara komik pada umumnya dibaca secara horisontal dari halaman ke halaman. Tampilan komik Line Webtoon tidak memiliki sampul dan halaman, sehingga pengguna hanya perlu menggeser secara vertikal dari awal sampai akhir cerita. Pendiri Line Webtoon Kim Jun Koo mendapatkan gagasan tersebut dari pengamatannya terhadap cara manusia dalam menerima konten digital. Saat sebagian besar pembuat konten masih menggunakan PC, manusia terbiasa membaca dan menerima konten berupa teks dengan menggeser halaman secara vertikal menggunakan *mouse* tanpa membalik halaman<sup>32</sup>. Didalam Line Webtoon Indonesia, komik terpopuler dikelompokkan berdasarkan genre dan usia pembaca. Pengelompokan berdasarkan genre komik meliputi drama, fantasi, komedi, *slice of life*, romantis, thriller, dan horror. Sedangkan pengelompokan berdasarkan usia pembaca meliputi remaja, usia 20-an, dan usia 30-an.

<sup>32</sup> <http://www.businessinsider.com/what-is-webtoons-2016-2/?IR=T/> diakses pada 16 November 2017

## b) CIAYO Comics



Gambar 2.31 Ciayo  
Sumber: *google.com*

Kesuksesan Line Webtoon kemudian mendorong munculnya beberapa *platform webtoon* lain, salah satunya adalah CIAYO Comics dari Indonesia. Platform ini merupakan subdivisi dari PT. Dragon Capital Centre (Ciayo Corp) yang dipimpin oleh Borton Liew sebagai CEO. Hingga tanggal 27 Mei 2018 CIAYO Comic memiliki 500.000 pengguna serta terdapat 159 judul komik dari komikus lokal telah resmi dirilis<sup>33</sup>.

## c) Ketentuan Aset Komik

Berdasarkan ketentuan yang ditetapkan oleh CIAYO Comic, terdapat aset berupa gambar beserta format dan ukuran yang dibutuhkan dalam mengunggah komik dengan *platform webtoon* dijelaskan melalui gambar berikut:

---

<sup>33</sup> <https://www.ciayo.com/id/comic>, diakses pada 27 Mei 2018



Gambar 2.32 Ketentuan Aset  
Sumber: *ciayo.com*

### 2.3.2 Tahap Pembuatan

Dalam pembuatan komik terdapat tahap – tahap yang harus dilakukan agar perancangan sebuah komik tersebut sesuai dengan rencana. Tahap-tahap tersebut adalah: (Koendoro 115)

- Premis:** Menentukan ide atau gagasan inti konten dari komik tersebut yang meliputi<sup>34</sup>
  - Tokoh utama
  - Tujuan tokoh utama
  - Halangan/Konflik
  - Premis
- Struktur cerita**<sup>35</sup>: Sebuah struktur sederhana dari konten komik:
  - **Inciting Incident:** Diawali dengan pengenalan karakter dan penggambaran para protagonis di habitat alaminya. Diakhiri dengan sesuatu yang mengguncang protagonis. Ada sebuah pintu baru terbuka. Awal dari momen yang mengubah hidup.

<sup>34</sup> Kosmik & Elex Media (2017). *Connect and Create: Online Comic Making Course*

<sup>35</sup> Ciayo Comic. *Template LogLine & Plot Point Submisi Ciayo Comic* [PowerPoint slides]. Diterima dari <https://www.facebook.com/groups/ciayosurabaya/>

- **Lock In:** Protagonis masuk ke pintu tersebut dan pintunya tertutup. Tidak ada jalan kembali ke kehidupan awalnya. Tahap ini mengarahkan protagonis ke arah baru untuk mencapai objektifnya.
  - **Midpoint:** Protagonis mengalami cobaan/konflik pertama yang membangun jalan menuju puncak konflik.
  - **Main Culmination:** Permasalahan utama yang harus dihadapi oleh protagonis sudah berat dan benar-bener serius.
  - **Third Act Twist:** Penyelesaian-penyelesaian masalah yang terbangun selama cerita.
- c) **Desain karakter:** Perancangan desain karakter meliputi latar belakang dan tampilan karakter. Latar belakang karakter mencakup 3 aspek yaitu<sup>36</sup>:
- Sosiologi: Lingkungan masyarakat disekitar karakter yang akan memberikan dampak terhadapnya
  - Psikologi: Sifat dasar dari karakter
  - Fisiologi: Bentuk fisik dari karakter
- d) **Setting:** Perancangan setting tempat dan waktu terjadinya cerita utama.
- e) **Sinopsis/ringkasan Cerita:** Ringkasan cerita yang akan dikembangkan lebih luas.
- f) **Penyuguhan, Uraian (*treatment*):** Dari sinopsis kemudian dikembangkan detail cerita/plot, emosi tokoh-tokoh, dalam bentuk rough/kasar yang dapat diubah sewaktu-waktu.
- g) **Skenario:** Dengan membuat skenario, memudahkan pen gerjaan komik secara tim dan berkelompok, karena melalui skenario tersebut, sang pengarang akan dengan mudah mengkomunikasikan serta memberikan batasan-batasan terhadap suatu adegan, sehingga hasil akhir akan sesuai dengan yang diharapkan sang pengarang.

---

<sup>36</sup> Kosmik & Elex Media (2017). *Connect and Create: Online Comic Making Course*

- h) **Sketsa (*thumbnail*):** Dari skenario (yang berupa teks verbal) ditransformasi secara visual dalam bentuk sketsa. Setelah berbentuk sketsa masih memungkinkan adanya perubahan.
- i) **Final Artwork:** Dari hasil sketsa, selanjutnya dikerjakan proses finishing, yaitu proses ingking, pewarnaan ataupun memasukkan corak nuansa (*tone*). Tergantung kebutuhan hasil akhir.

### 2.3.3 Elemen Visual

#### a) Panel

Komik bertujuan untuk menyampaikan pesan atau gagasan melalui gambar dan kalimat yang melibatkan pergerakan gambar tertentu dan ruang. Penggambaran suatu peristiwa yang diambil dari sebuah narasi harus di uraikan menjadi beberapa bagian dan diletakkan pada suatu bingkai yang disebut dengan panel (Eisner 38). Menurut Scott McCloud, terdapat pengelompokan skala mengenai peralihan antar panel sebagai berikut: (McCloud 70)

1. **Momen ke Momen :** Jenis peralihan ini lebih menekankan perubahan waktu yang sangat dekat di antara setiap momen, sehingga menghasilkan efek sinematis seperti gerakan dalam sebuah film.
2. **Aksi ke Aksi :** Dalam jenis peralihan ini, antar panel hanya menampilkan satu karakter yang melakukan tindakan yang melibatkan pergerakan dari satu aksi ke aksi lainnya. Misalnya orang yang bersiap untuk lari, lalu mulai berlari.
3. **Subjek ke Subjek :** Dalam jenis peralihan ini, setiap panel beralih dari satu subjek ke subjek lainnya yang terlibat dalam satu adegan.
4. **Scene ke Scene :** Dalam jenis peralihan ini, antara panel satu dan lainnya menunjukkan adegan dengan rentang waktu dan tempat yang berbeda.

5. **Aspek ke Aspek :** Jenis peralihan ini berisi sebuah transisi yang membangun suasana. Setiap panel bagaikan gambaran suasana dari suatu tempat yang dilihat.
6. **Non Sequitor :** Jenis peralihan yang tidak memiliki hubungan logis antar panel satu dan panel berikutnya.

**b) Warna**

Warna dapat memberikan efek fisik dan emosional pada seseorang dan dapat merealisasikan suatu subyek, sehingga dapat memberikan kesadaran lebih akan bentuk fisik daripada hitam-putih. Kualitas permukaan yang berwarna akan selalu lebih mudah menarik perhatian pembaca daripada yang hitam-putih, sehingga komik berwarna akan selalu terlihat lebih nyata pada saat pembaca pertama kali melihatnya (McCloud 187). Berikut ini merupakan contoh warna beserta efek fisik dan emosional yang diberikan<sup>37</sup>:

- Merah: cinta, gairah, kekerasan, bahaya, kemarahan, kekuasaan/ kekuatan
- Merah muda: kepolosan, manis, feminin, keceriaan, empati, kecantikan
- Jingga: kehangatan, keramahan, kebahagiaan, eksotik, muda
- Kuning: kegilaan, penyakit, ketidaknyamanan, menggoda, keindahan, naif
- Hijau: alami, ketidakdewasaan, korupsi, buruk/tidak menyenangkan, kegelapan, bahaya
- Biru: dingin, isolasi, serebral, melankolis, kemurungan, kepasifan, tenang
- Ungu: fantasi/khayal, halus, erotis, berhubungan dengan ilusi, mistik dan gaib, buruk/tidak menyenangkan

---

<sup>37</sup> StudioBinder Inc. (2016). *How to Use Color in Film*



### c) Teks

Penyusunan teks yang bagus didalam komik dapat membantu dalam menyampaikan sebuah cerita. Dibawah ini terdapat beberapa teori yang menjelaskan tentang penyusunan tulisan didalam balon kata<sup>38</sup>:

#### 1. Formasi Teks



Gambar 2.33 Lettering 1  
Sumber: *chrisoatley.com*

Sebagian besar balon kata memiliki bentuk oval. Sehingga baris teks terpanjang dalam balon kata harus berada di tengah, yang juga merupakan bagian terluas dari balon kata tersebut. Saat menulis pada baris diatas atau dibawah bagian tengah, maka baris tersebut harus semakin pendek. Hal ini akan memaksimalkan penggunaan ruang pada balon kata.

<sup>38</sup> <http://chrisoatley.com/comic-lettering-comic-layout/>, diakses pada 21 November 2017

## 2. Pemberian Ruang



Gambar 2.34 Lettering 2  
Sumber: *chrisoatley.com*

*Padding* adalah ruang antara teks dan tepi balon kata. Ruang tersebut harus konsisten dan seragam untuk setiap balon kata didalam panel dari halaman ke halaman. Jika teks terlalu dekat dengan tepi balon, teks akan terlihat sempit. Penggunaan ruang yang berlebihan didalam balon kata diperbolehkan hanya untuk menunjukkan sebuah bisikan (teks kecil didalam balon kata yang besar).

## 3. Mengarahkan Balon Kata



Gambar 2.35 Lettering 3  
Sumber: *chrisoatley.com*

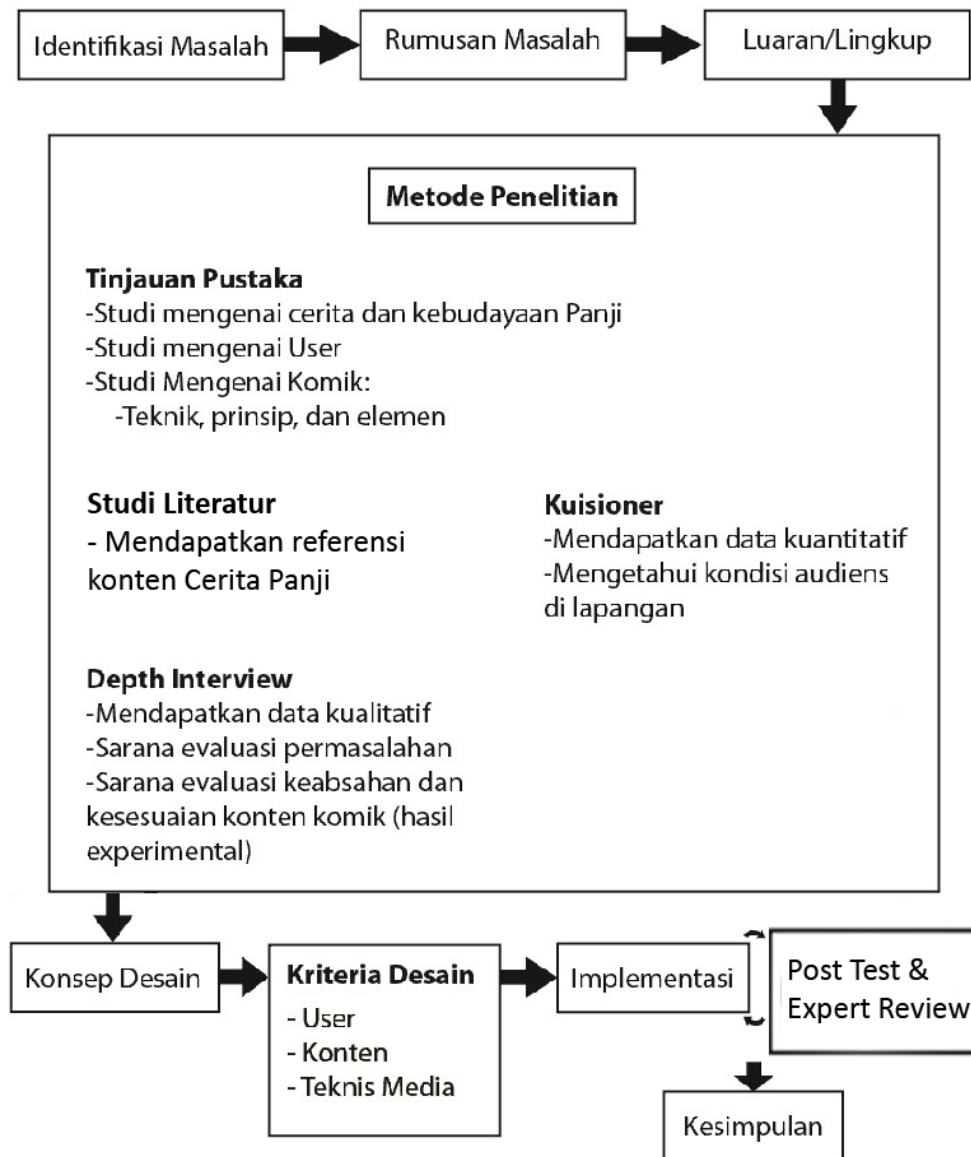
Ekor dari balon kata harus selalu menunjuk ke arah mulut karakter. Panjang ekor balon kata dibuat separuh jarak antara mulut karakter dan tepi balon. Pada gambar diatas, panel kiri memberikan kemungkinan bahwa karakter tersebut melakukan telepati. Panel tengah menunjukkan seolah – olah tangan dari karakter tersebut yang sedang berbicara.

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Alur Perancangan



Gambar 3.1 Diagram Alur Perancangan  
Sumber: Widyantoro, 2017

### **3.2 Metode Penelitian**

Proses perancangan ini menggunakan beberapa tahap dalam metode penelitiannya, antara lain:

#### **3.2.1 Studi Literatur**

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan teori dan literatur mengenai objek perancangan. Berikut adalah sumber – sumber yang digunakan:

1. Memahami Budaya Panji

Buku ini ditulis oleh Ketua Pusat Konservasi Budaya Panji, Henry Nurcahyo. Didalam buku ini penulis mendapatkan informasi yang bersifat elementer mengenai Budaya Panji.

2. Aspek Kesastraan Panji Angreni (Edisi Revisi)

Buku ini ditulis oleh Karsono H. Saputra. Didalam buku ini penulis mendapatkan informasi mengenai karakterisasi dalam cerita Panji Angreni beserta sekuen cerita dari naskah asli Panji Angreni.

3. Novel “Candra Kirana”

Novel ini merupakan karya saduran atas cerita Panji Angreni yang ditulis oleh Ajip Rosidi. Novel ini diulas didalam buku Memahami Budaya Panji sebagai bentuk populer dari cerita Panji Angreni dengan penggunaan Bahasa yang lebih luwes dan mudah dipahami.

4. Novel “Rara Anggraeni”

Novel ini merupakan karya Damar Shasangka. Karya – karyanya banyak dijadikan sebagai referensi tentang sejarah Nusantara. Didalam novel ini penulis mendapatkan referensi meliputi suasana, penggunaan Bahasa dan istilah - istilah pada zaman kerajaan Jenggala dan Panjalu, serta karakterisasi beberapa tokoh yang ada didalam cerita Panji Angreni.

### 3.2.2 *Depth Interview* (Wawancara)

*Depth Interview* adalah wawancara dengan mengajukan pertanyaan mendalam kepada narasumber, yang dalam kasus penelitian ini berupa *stakeholder* dan pakar.

#### 1. Tujuan

- a) Untuk memahami kondisi saat ini mengenai cerita dan budaya Panji
- b) Mengetahui perkembangan komik saat ini dan potensinya untuk mengangkat cerita rakyat
- c) Untuk mengajukan, mengusulkan dan mendapatkan tanggapan mengenai perancangan yang akan dibuat oleh penulis.
- d) Untuk mengetahui keabsahan, kesesuaian, dan kecocokkan konten komik melalui sketsa hasil eksperimental yang akan ditunjukkan.

#### 2. Pelaksanaan

##### a. *Depth Interview 1*:

Tabel 3.1 *Depth Interview 1*  
Sumber: Widyantoro, 2017

Narasumber	Henry Nurcahyo (Ketua Pusat Konservasi Budaya Panji / Budayawan)
Hari/tanggal pelaksanaan	Senin, 14 November 2017
Lokasi pelaksanaan	Jl. Bungurasih Timur 40, Sidoarjo
Waktu	11.00 – 13.00
Alat/Barang yang dibawa	Telepon genggam dan alat tulis
Daftar pertanyaan	1. Bagaimana asal mula kemunculan Cerita Panji dan bagaimana proses Transformasinya? 2. Nilai – nilai apa saja yang harus ada dalam Cerita Panji? 3. Bagaimana rencana digitalisasi Cerita Panji?

	<p>4. Mengapa Cerita Panji memiliki banyak versi?</p> <p>5. Adakah pola yang selalu digunakan dalam setiap versi Cerita Panji?</p> <p>6. Adakah target atau segmen yang diutamakan untuk dicapai dalam upaya memperkenalkan dan mempopulerkan Cerita Panji?</p> <p>7. Saran untuk mengangkat Cerita Panji dalam media perancangan?</p>
--	--

*Depth Interview 2:*

Tabel 3.2 Depth Interview 2  
Sumber: Widyantoro, 2017

Narasumber	Is Yuniarto (Komikus)
Hari/tanggal pelaksanaan	Selasa, 20 November 2017
Lokasi pelaksanaan	Jl. Krukah Selatan no.73, Surabaya
Waktu	09.00 – 13.00
Alat/Barang yang dibawa	Telepon genggam dan alat tulis
Daftar Pertanyaan	<p>1. Bagaimana perkembangan komik di Indonesia?</p> <p>2. Bagaimana hubungan komik digital dan cetak?</p> <p>3. Bagaimana potensi komik yang mengangkat konten lokal dan mengandung unsur kedaerahan?</p> <p>4. Bagaimana memodifikasi cerita rakyat atau pewayangan yang mengandung unsur kedaerahan dan memiliki beberapa pakem?</p>



	5. Saran untuk perancangan yang dilakukan penulis?
--	--

### 3.2.3 Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif dengan luaran berupa angka, grafik, maupun diagram. Kuisisioner juga digunakan untuk mengetahui kondisi target audiens di lapangan. Didalam perancangan ini penulis menggunakan kuisisioner digital.

#### 1. Tujuan

- a) Mendapatkan data kuantitatif untuk mendukung data kualitatif.
- b) Mengetahui kondisi target audiens di lapangan yang meliputi penggunaan Line Webtoon dan pemahaman audiens mengenai Cerita Panji.

#### 2. Pelaksanaan

Tabel 3.3 Kuesioner  
Sumber: Widyantoro, 2017

Hari/tanggal pelaksanaan	Jum'at, 24 November 2017 – Minggu, 26 November 2017
Lokasi pelaksanaan	Melalui media digital
Topik pertanyaan	<p>Sesi 1: Pertanyaan umum meliputi jenis kelamin, usia, dan domisili.</p> <p>Sesi 2: Pertanyaan seputar intensitas dalam mengakses Line Webtoon, genre favorit, dan faktor yang menarik bagi audiens untuk mengakses Line Webtoon</p> <p>Sesi 3: Pemahaman mengenai Cerita Panji.</p>

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### 4.1 *Depth Interview*

a.) *Depth Interview* 1 (Henry Nurcahyo):



Gambar 4.1 *Depth Interview* 1  
Sumber: Widyantoro, 2017

- Cerita Panji muncul sebagai sastra lisan dalam bentuk kidung, kemudian dituliskan diatas kertas lontar pada sekitar abad 13-14 (Jaman Majapahit), lalu dijadikan seni pertunjukan, relief, dan menyebar ke berbagai negara.
- Proses penyebaran ke Thailand yang kemudian dikenal sebagai cerita Eynao:

Cerita Panji menyebar ke Thailand melalui bercerita/mendongeng → Pembantu raja mendongeng → Anak raja Rama (tertarik) → Ketika anak Raja dewasa, ia memainkan seni pertunjukan → Raja Rama menulis buku → Raja memiliki peranan sehingga dijadikan bacaan wajib di beberapa sekolah

- Proses revitalisasi penulisan Cerita Panji hingga saat ini:

Sastra lisan/ kidung → Kertas Lontar (Jawa Kuno) → Alih media (kertas modern) → Alih aksara (alphabet tetapi bahasa Jawa) → Alih bahasa (bahasa Indonesia baku) – Populer (bahasa Indonesia umum)

- Pusat Konservasi Budaya Panji tidak mengelompokkan dan mendahulukan kalangan tertentu untuk dicapai dalam upaya mempopulerkan Cerita Panji. Karena Cerita Panji adalah cerita rakyat, maka siapapun bisa menerima materi tersebut.
- Setiap orang bisa dan diperbolehkan membuat Cerita Panji karena tidak memiliki pakem yang kaku seperti Mahabharata dan Ramayana. Cerita Panji bersifat cair namun memiliki pola yang tetap yaitu penyatuan dua pihak, semangat cinta kasih, ketemu – pisah, menyamar, dan saling mencari. Cerita Panji dapat diibaratkan seperti sebuah siklus rembulan dan matahari.
- Siapun diperbolehkan mengkreasikan Cerita Panji dengan menginterpretasikan versi cerita yang sudah ada sebelumnya, namun tetap mengikuti pola yang sama serta menggunakan tokoh – tokoh utama dari Cerita Panji. Siapun memiliki kebebasan untuk memvisualisasikan tokoh – tokoh dalam Cerita Panji namun harus sesuai dengan karakter yang telah dibangun didalam versi cerita yang ada sebelumnya. Penggunaan stereotip dalam dunia fiksi dapat digunakan untuk membantu dalam mendesain karakter.
- Nilai – nilai seperti kepahlawanan, cinta kasih, persatuan, kemanusiaan, berkorban, semangat dan pantang menyerah harus tersajikan dalam Cerita Panji.

b.) *Depth Interview 2* (Is Yuniarto):



Gambar 4.2 Depth Interview 2  
Sumber: Widyantoro, 2017

- Perkembangan komik di Indonesia bagus sekali karena banyak penerbit yang menerbitkan komik baik digital maupun cetak.
- Adanya media sosial serta harga ponsel yang semakin murah memberikan kemudahan untuk menampilkan karya dan dapat mendukung komik *indie* maupun *major lable*.
- Hubungan antara komik cetak dan digital tidak terlalu berpengaruh karena masing – masing memiliki pasarnya sendiri. Komik cetak konvensional memiliki nilai koleksi tinggi. Sedangkan komik digital dapat diakses secara gratis, mudah didapat, *update* setiap hari, namun terkadang unsur eksklusivitasnya kurang.
- Komik digital yang sedang populer di Indonesia saat ini adalah Line Webtoon.
- Tema lokal dan adat istiadat memiliki potensi besar dan memiliki keunikan untuk diangkat dalam sebuah komik. Generasi saat ini jarang terpapar dengan tema – tema adat istiadat terutama didalam komik, karena mereka akrab dengan komik Jepang dan Amerika yang keduanya mayoritas tidak mengangkat unsur lokal.

- Modifikasi cerita diperbolehkan asal tetap menghormati pakem dan memiliki itikad baik. Pemberian *filler* atau cerita tambahan diperbolehkan tetapi pesan utama harus tersampaikan, karena komik adalah media bercerita melalui visual dan plot cerita.

#### 4.3 Kuesioner

Kuesioner bertujuan untuk mengkonfirmasi pandangan *user* media komik digital Line Webtoon sebagai media rujukan utama, mengumpulkan data preferensi *user* dalam menggunakan Line Webtoon, serta membuktikan data kualitatif yang didapatkan melalui *depth interview* dan studi pustaka. Hasil kuesioner tersebut kemudian dirangkum dan diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Data hasil kuesioner ini didapatkan dari 123 responden yang mayoritas berasal dari Jawa Timur. Dari seluruh responden, mayoritas berusia 20 – 29 tahun (76,4%) dan berdomisili di daerah perkotaan. Skala usia tersebut menyesuaikan skala usia untuk pengelompokan komik terpopuler di Line Webtoon. Pengelompokan ini juga menunjukkan komik dengan rating tertinggi didalam kelompok komik Steresebut. Sehingga kelompok komik – komik terpopuler dengan skala usia tersebut bisa dijadikan acuan atau referensi untuk beberapa aspek yang dibutuhkan.
- Data genre komik yang disukai responden menunjukkan 5 angka tertinggi diantaranya Aksi (8,9%), Drama (9,8%), *Thriller* (13,8%), Fantasi (17,9%) dan tertinggi Romantis (24,4%). Genre komik romantis lebih mendominasi didalam kelompok komik terpopuler dengan skala usia 20 – 29 dengan jumlah 4 komik dari 10 komik. Namun komik – komik bergenre romantis terpopuler tidak ada yang mengangkat unsur tradisional atau kedaerahan. Komik bergenre romantis dengan peringkat tertinggi bertajuk “Pasutri Gaje” mengangkat unsur lokal Indonesia, namun lebih mengarah pada kontemporer atau kekinian.

- Data mengenai alasan pengguna memilih Line Webtoon menunjukkan 2 angka tertinggi diantaranya:
  - 1.) Kemudahan dalam mengakses (43,9%). Hal ini dikarenakan masyarakat saat ini sudah akrab dengan penggunaan ponsel pintar dengan koneksi internet, serta komik di Line Webtoon yang dapat diakses secara gratis.
  - 2.) Kemudahan dari segi cara membaca komik (30,9%). Hal ini menunjukkan kemudahan dalam membaca komik dengan format vertikal.
- Data pada kuesioner sesi pertanyaan ke-3 menunjukkan cerita atau karya sastra mana yang lebih dikenal oleh responden sebagai berikut:
  - 1.) Responden lebih mengenal cerita Mahabharata dan Ramayana daripada Cerita Panji dengan persentase Mahabharata (48,8%), Ramayana (41,8%) dan Cerita Panji (9,8%).
  - 2.) Sebanyak 52% responden belum pernah mendengar tentang Cerita Panji, sedangkan 39% responden hanya pernah mendengar tentang Cerita Panji tetapi tidak tahu cerita dan substansinya.
  - 3.) Data sumber bagi responden untuk mendapatkan informasi mengenai Cerita Panji menunjukkan 2 angka tertinggi diantaranya dari mulut ke mulut sebanyak 50%, melalui internet sebanyak 20%. Hal ini menunjukkan bahwa Cerita Panji memang kurang terekspos didalam berbagai media, serta belum banyak diangkat dalam media hiburan.
  - 4.) Data mengenai beberapa dongeng pengembangan dari Cerita Panji yang diketahui responden menunjukkan 4,1% responden mengetahui dongeng Ande – Ande Lumut, 8,9% responden mengetahui dongeng Keong Emas, 31,7% responden mengetahui dongeng Timun Mas, dan 52,8% responden mengetahui ketiga dongeng tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden mengenal dongeng Keong Emas, Ande – Ande Lumut, dan Timun Mas tetapi tidak menyadari bahwa dongeng – dongeng tersebut merupakan bentuk pengembangan dan termasuk kedalam Cerita Panji.

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



## **BAB V**

### **KONSEP DESAIN**

#### **5.1 Deskripsi Perancangan**

Cerita Panji adalah karya sastra yang lahir di Kediri yang kemudian juga disebut sebagai Budaya Panji karena banyak diaplikasikan pada berbagai hal seperti dongeng, seni pertunjukan, seni rupa, bahkan diabadikan dalam relief di berbagai candi di Jawa Timur serta ratusan naskah Panji yang tersebar di berbagai negara. Namun pusaka budaya yang diklaim berasal dari Jawa Timur ini hampir tidak dikenali di tanah kelahirannya sendiri. Kondisi ini berdampak pada semakin mudarnya berbagai seni pertunjukan yang mengambil bahan baku Cerita Panji, khususnya di Jawa Timur. Perancangan komik digital ini dapat menjadi alternatif dalam mengeksplorasi dan mempopulerkan Cerita Panji melalui media yang populer di kalangan masyarakat. Hal tersebut juga didukung dengan potensi komik yang mengangkat konten lokal dan memberikan keunikan tersendiri dari segi pemilihan temanya.

#### **5.2 Target Audiens**

Media yang digunakan adalah komik dengan *platform webtoon*. Penggunaan *gadget* berbasis Android yang akrab di kalangan masyarakat baik remaja maupun dewasa sangat membantu penyebaran dan popularitas komik digital. Target segmen media ini antara lain:

- Laki – laki dan perempuan
- Rentang usia dewasa muda (20 – 29 tahun)
- Memiliki *gadget* dengan basis sistem operasi Android
- Menghabiskan waktu santai dengan bermain *gadget*
- Memiliki waktu luang untuk membaca komik di sela-sela aktivitas

### 5.3 Konsep Desain



Gambar 5.1 Konsep Desain  
Sumber: Widyantoro, 2017

Hasil analisa dari penelitian yang telah dilakukan kemudian dirumuskan kedalam sebuah *big idea* “Saga Romansa”. Kata “Saga” didefinisikan sebagai cerita rakyat yang memiliki unsur sejarah dan telah bercampur dengan fantasi rakyat, mite atau hal – hal ajaib yang diyakini benar – benar terjadi oleh masyarakat setempat, dan bersifat legendaris tentang kepahlawanan dan petualangan. Kata ini sesuai dengan Cerita Panji yang juga sebagai cerita rakyat karena mengalami proses interpretasi dari masyarakat setempat sehingga menghasilkan beragam versi cerita. Kata “Saga” mewakili latar dari Cerita Panji yaitu kerajaan Jenggala dan Panjalu dengan berbagai unsur kebudayaannya baik secara naratif maupun visual.

Kata “Romansa” memiliki arti sebuah prosa atau karangan yang berciri khas tindakan kepahlawanan, kehebatan, dan keromantisan dengan latar historis maupun imajiner. Kata “Romansa” berdasarkan definisinya dapat mewakili tema cerita dari Cerita Panji secara keseluruhan diantaranya percintaan dengan adanya unsur aksi pertarungan, serta mewakili substansi dari Cerita Panji yaitu perjuangan sepasang kekasih untuk dapat bersatu melalui berbagai petualangan, penyamaran, dan pertarungan. Sehingga *big idea* “Saga Romansa” dapat didefinisikan sebagai cerita tentang hubungan romantis antara tokoh utama yaitu Panji Inu Kertapati, Dewi Sekartaji dan Dewi Angreni dengan unsur kepahlawanan dan pertarungan yang berlatar di kerajaan Jenggala dan Panjalu beserta aspek budaya, kepercayaan, dan mite masyarakat Jawa.

## **5.4 Kriteria**

### **5.4.1 Cerita**

Cerita utama yang diangkat adalah versi cerita Panji Angreni yang kemudian dimodifikasi menurut interpretasi penulis berdasarkan naskah Panji Angreni serta beberapa media atau kesenian yang mengandung substansi cerita Panji Angreni. Fokus cerita mengikuti pola utama Cerita Panji yaitu jalinan kasih antara Panji Inu Kertapati dan Dewi Sekertaji atau Candra Kirana serta perpisahan dan perjuangan untuk bersatu kembali.

#### **a.) Genre**

Berdasarkan analisa penulis dari cerita Panji Angreni, secara umum tema utama dari cerita tersebut adalah “percintaan” yang memuat tema lain yaitu “aksi” dan “fantasi”. Tema tersebut diterapkan menjadi genre dan sub-genre sebagai berikut:

- **Genre Utama**
  - Romantis: mewakili tema utama dari cerita Panji Angreni yaitu “percintaan”. Mengisahkan percintaan antara Raden Panji Inu Kertapati, Dewi Angreni, dan Dewi Sekartaji atau Candra Kirana
- **Sub-Genre**
  - Fantasi: mewakili Cerita Panji yang bersifat fiksi serta mendukung unsur mistis dan khayal yang umum ada pada cerita rakyat.
  - Aksi: mewakili adanya unsur pertarungan dan peperangan yang terdapat dalam cerita Panji Angreni.

## b.) Konsep Cerita

Tabel 5.1 Konsep Cerita  
Sumber: Widyantoro, 2017

Tokoh Utama	Panji Inu Kertapati, Dewi Sekartaji/Candra Kirana, Patih Prasanta, Dewi Angreni
Tokoh Pembantu	Prabu Lembu Amiluhur, Prabu Lembu Peteng, Dewi Kilisuci
Motif Tokoh Utama ( Panji Inu Kertapati)	Menemukan cinta sejatinya
Halangan/Konflik	Pertemuan Panji Inu Kertapati dengan Angreni mengaburkan pandangannya tentang siapa cinta sejatinya yang sebenarnya adalah Sekartaji/Candra Kirana
Premis	Seorang Putra Mahkota telah dijodohkan untuk menghindari peperangan antara dua kerajaan, namun ia lebih memilih wanita lain.
Logline	Dua kerajaan bersaudara yang saling memperebutkan kekuasaan, Jenggala dan Panjalu harus mempertunangkan putra dan putri mahkota mereka yaitu Inu Kertapati dan Candra Kirana untuk menghindari peperangan. Namun dalam perkembangannya Inu Kertapati lebih memilih untuk menikahi Anggraeni, anak patih Jenggala. Mengetahui hal itu, Raja Jenggala bersiasat untuk menghabisi nyawa Anggraeni. Inu Kertapati yang mendapati istrinya telah meninggal lalu menjadi gila lalu berkelana meninggalkan kerajaan. Perkelanaan Inu Kertapati membawanya bertemu dengan cinta sejatinya yaitu Candra Kirana.

c.) Struktur Cerita

Tabel 5.2 Struktur Cerita  
Sumber: Widyantoro, 2017

Chapter	Episode	Adegan	Plot Point
0	Prolog	Aksi, Fantasi	Inciting Incident
1	Eps. 1: Pertemuan	Romantis	
	Eps. 2: Pertunangan	Romantis	
	Eps. 3: Jerat Asmara Jenggala	Romantis	
	Eps. 4: Selir	Romantis	
	Eps. 5: Kabar Angin	Romantis	Lock In
	Eps. 6: Panjalu membara	Romantis	
	Eps. 7: Sang Kilisuci	Romantis	
	Eps. 8: Siasat	Romantis	
	Eps. 9: Pulang	Romantis	
	Eps. 10: Mencari	Romantis	
	Eps. 11: Kehilangan	Romantis	Midpoint
2	Eps. 12: Jenggala Berduka	Romantis	
	Eps. 13: Perpisahan	Romantis, Fantasi	
	Eps. 14: Angun-angun	Aksi	
	Eps. 15: Rencana si Patih	Aksi	
	Eps. 16: Pahlawan Panjalu	Romantis	
	Eps. 17: Saling Menyamar	Romantis, Aksi	
	Eps. 18: Sekartaji	Romantis, Fantasi	
	Eps. 19: Raja Gajah	Aksi	Main Culmination
	Eps. 20: Kembalinya sang Panji	Aksi	
	Eps. 21: Kemarahan Jenggala	Romantis, Aksi	Third Act Twist
	Eps. 22: Kerajaan Bersaudara	Romantis	
	Eps. 23: Candra Kirana	Romantis, Fantasi	

#### **d.) Sinopsis Per Episode**

##### **Chapter 0 : Prolog**

Airlangga hendak mengundurkan diri lalu menjadi seorang pertapa. Begitu juga dengan putri mahkota. Maka tahta akan diberikan kepada salah satu putranya. Tetapi putranya yang lain juga menginginkan tahta tersebut. Airlangga membagi kerajaan menjadi dua wilayah untuk kemudian dipimpin oleh kedua putranya. Namun lama setelah kepergian Airlangga, kedua putranya tetap saling berebut kekuasaan hingga terjadi perang saudara. Airlangga memerintahkan kedua putranya untuk mempersatukan kembali kerajaan dengan menjodohkan keturunan dari permaisuri mereka.

##### **Chapter 1 : Permata Jenggala**

Inu dan Sekartaji sudah saling mengetahui bahwa mereka dipertunangkan walaupun belum pernah saling bertemu. Namun Inu lebih memilih untuk menikahi Anggraeni sebagai permaisuri dan tidak ingin menikah lagi. Kabar itu terdengar hingga Panjalu. Lembu Amiluhur (raja Jenggala) murka dan memerintahkan orang suruhan untuk membunuh Anggraeni. Inu mendapati Anggraeni telah mati dan ia pun menjadi seperti orang gila karena belum bisa merelakan kepergian istrinya. Inu membawa mayat Anggraeni berlayar tanpa arah tatkala badai menerjang ditengah samudera.

##### **• Episode 1: Pertemuan**

Inu memimpikan pertemuan pertamanya dengan seorang gadis (yang dikira Anggraeni) di gunung Kapucangan. Pertemuan pertama Inu dengan Anggraeni di hutan setelah Inu dan Prasanta berburu.

##### **• Episode 2: Pertunangan**

Dalam perjalanan pulang, Inu dan Prasanta membicarakan tentang Anggraeni, dan Inu pun akhirnya mengetahui siapa

sosok Anggraeni tersebut dan berniat untuk bertemu dengannya lagi. Amiluhur membicarakan tentang pertunangan Inu dan Sekartaji dengan Patih Kudanawarsa.

- **Episode 3: Jerat Asmara Jenggala**

Inu dan Prasanta membuntuti Anggraeni di Pura Kanuruhan. Inu bertemu langsung dengan Anggraeni dan menyatakan perasaannya dan kehendak untuk menikahi Anggraeni.

- **Episode 4: Selir**

Inu dan Anggraeni pun akhirnya menikah. Kabar itu terdengar hingga ke telinga Amiluhur. Berulang kali Amiluhur mendengar kabar itu tetapi ia tidak percaya. Hingga Permaisuri sendiri yang menyampaikannya kepada Amiluhur. Patih Kudanawarsa kemudian menghadap Amiluhur untuk menjelaskan tentang permasalahan tersebut (bahwa Anggraeni hanya dijadikan selir). Anggraeni menyampaikan kegelisahannya kepada Inu tentang pertunangan Inu dan Sekartaji.

- **Episode 5: Kabar Angin**

Lembu Peteng melakukan penolakan terhadap beberapa raja yang melamar Sekartaji. Diam – diam beberapa raja tersebut memiliki rencana tidak baik. Kabar tentang pernikahan Inu dan Anggraeni terdengar oleh Lembu Peteng melalui prajurit mata – mata. Secara tidak sengaja Sekartaji mendengar pembicaraan itu.

- **Episode 6: Panjalu Membara**

Lembu Peteng membicarakan masalah pernikahan Inu dan Anggraeni dengan para kesatria dan patih. Lembu Peteng memohon bantuan pada Dewi Kilisuci melalui nawala.

- **Episode 7: Sang Kilisuci**

Dewi Kilisuci telah membaca nawala dari Lembu Peteng dan segera menuju Jenggala untuk meminta kejelasan tentang permasalahan tersebut kepada Amiluhur.



- **Episode 8: Siasat**

Pernikahan Inu dan Sekartaji akan dilaksanakan dalam waktu dekat. Inu dipanggil menghadap kepada Amiluhur untuk membicarakan pernikahan tersebut, namun Inu menolak untuk menikah dengan Sekartaji (Amiluhur memiliki siasat buruk).

- **Episode 9: Pulang**

Di Pucangan Inu mendapatkan tanggapan yang kurang baik dari Kilisuci dan disarankan untuk segera pulang. Anggraeni gelisah menunggu Inu di kediamannya. Hingga kedatangan tamu yang dikira adalah Inu. Setibanya Inu di kediaman, Inu mendapati istrinya tidak ada di rumah.

- **Episode 10: Mencari**

Inu mendapat kabar dari cethi di kediaman bahwa Anggraeni pergi bersama Brajanata menuju muara Kamal. Ditengah perjalanan menuju muara Kamal, Inu melihat bangkai Anggraeni lalu jatuh tak sadarkan diri.

- **Episode 11: Kehilangan**

Inu menjadi gila, membawa istrinya ke muara Kamal lalu membawanya berlayar menuju tengah samudera dan terjadi badai. Pemilik perahu kebingungan dan hendak menuju kedaton untuk melaporkan hal tersebut.

## **Chapter 2 : Candra Kirana**

Prasanta berusaha mengembalikan ingatan Inu dengan mengajaknya berbuat kepahlawanan, mereka berdua menyamar dan berkelana. Munculnya tokoh Kelana Jayengsari yang membantu Panjalu mengalahkan musuh – musuhnya dari kerajaan lain. Kelana Jayengsari berhasil memenangkan pertempuran itu dan menerima imbalan dari Raja Panjalu yaitu menikahi Sekartaji. Pihak Jenggala yang mendengar kabar itu lantas meminta ketegasan dan hendak menghabisi Kelana Jayengsari. Akhirnya terungkaplah bahwa

Kelana Jayengsari adalah Inu yang sedang menyamar. Pada akhirnya Inu dan Sekartaji menikah, Sekartaji dan Anggraeni menyatu menjadi Candra Kirana.

- **Episode 12: Jenggala Berduka**

Berita mengenai Inu dan Anggraeni beserta tenggelamnya perahu Inu dan rombongan telah terdengar hingga Jenggala dan Panjalu.

- **Episode 13: Perpisahan**

Badai membawa Inu dan rombongan terdampar di Lemahbang. Prasanta membujuk Inu agar mayat Anggraeni dapat dikubur. Inu dan rombongan bermalam ditepi pantai itu. Inu melihat Anggraeni terbang ke bulan, Prasanta pun merasakan keajaiban itu. Inu mulai mendapatkan motivasi untuk melakukan perbuatan – perbuatan kepahlawanan.

- **Episode 14: Angun - Angun**

Raja Angun – Angun dari Metaun merencanakan penyerangan terhadap Panjalu (Raja Angun – Angun dan beberapa kerajaan kecil yang dipimpinnya hendak membalas dendam karena penolakan atas pelamaran Sekartaji). Sekartaji mendengar kabar tentang kematian Inu yang disusul kemunculan tokoh Kelana Jayengsari dan rombongannya yang membantu masyarakat dihutan dari gangguan perampok, serta menaklukkan raja – raja zalim. Sekartaji hendak pergi meninggalkan kedaton dan melakukan penyamaran untuk menghadapi Kelana Jayengsari.

- **Episode 15: Rencana si Patih**

Perkelanaan Kelana Jayengsari semakin mendekati Panjalu. Kebo Pandogo menyarankan Kelana Jayengsari untuk berbuat onar di Panjalu dengan maksud agar dapat bertemu dewi Sekartaji.

- **Episode 16: Pahlawan Panjalu**

Lembu Peteng mendapatkan surat peringatan dari raja Metaun. Lembu Peteng yang kebingungan lalu mendapat saran dari patih Kebo Rerangin untuk meminta bantuan Kelana Jayengsari.

- **Episode 17: Saling Menyamar**

Kelana Jayengsari yang sedang merenungi Anggraeni tiba – tiba kedatangan sosok tak dikenal. Pertarungan antara Kelana Jayengsari dan Sekartaji yang sedang menyamar.

- **Episode 18: Sekartaji**

Lembu Peteng menerima tawaran untuk menjadikan Sekartaji sebagai imbalan. Kelana Jayengsari dan rombongan bermalam di istana. Kelana Jayengsari mendapatkan kunjungan dari Hyang Narada untuk menjelaskan bahwa Anggraeni dan Sekartaji adalah satu jiwa. Kebo Pandogo memberitahukan Kelana Jayengsari tentang Sekartaji yang benar – benar serupa dengan Anggraeni.

- **Episode 19: Raja Gajah**

Sebelum berperang, Sekartaji meminta Kelana Jayengsari untuk bertempur bersama. Perang berlangsung antara Panjalu dan Mentaun. Peperangan dimenangkan oleh Panjalu.

- **Episode 20: Kembalinya Sang Panji**

Lembu peteng membicarakan tentang kemenangan Panjalu dan pernikahan Sekartaji dan Kelana Jayengsari. Mulai kembalinya ingatan Kelana Jayengsari. Kemarahan Jenggala mendengar pernikahan Sekartaji dengan Kelana Jayengsari.

- **Episode 21: Kemarahan Jenggala**

Jenggala siap perang, diperbatasan Panjalu rombongan Jenggala yang dipimpin Brajanata menunggu. Lembu Peteng membaca surat dari Jenggala yang disampaikan oleh Senapati Arya Suralaga lalu kebingungan. Sekartaji menceritakan

kecemasannya kepada Kelana Jayengsari. Kelana Jayengsari menyerahkan diri kepada pihak Jenggala.

- **Episode 22: Kerajaan Bersaudara**

Kelana Jayengsari dan Kebo Pandogo bertemu rombongan Jenggala dan membuka penyamarannya. Brajanata menjelaskan tentang kematian Anggraeni. Pihak Panjalu pun akhirnya mengetahui hal tersebut. Suka cita di Panjalu mengiringi pernikahan Inu dan Sekartaji. Diceritakan Inu belum siap menerima menjadi raja dan hendak tinggal di gunung.

- **Episode 23: Candra Kirana**

Keduanya tinggal dipunggung gunung Wilis. Inu masih teringat akan Anggraeni. Inu mengetahui bahwa gadis dalam mimpinya adalah Sekartaji. Penyatuan Anggraeni dan Sekartaji menjadi Candra Kirana.

#### d.) Visualisasi Halaman Komik

Tabel 5.3 Visualisasi  
Sumber: Widyantoro, 2017

Adegan	Kriteria
Romantis	Panel: Menggunakan panel subjek ke subjek karena <i>pacing</i> bersifat lambat dan fokus pada interaksi karakter yang banyak menggunakan dialog
	Warna: Tone warna yang dominan menggunakan: <ul style="list-style-type: none"><li>• Merah muda, ketika adegan romantis membawa emosi ceria dan manis</li><li>• Biru, ketika adegan romantis membawa emosi sedih</li><li>• Ungu, ketika adegan romantis lebih bersifat erotis</li></ul>
	Teks: Penyusunan teks lebih banyak digunakan pada dialog
Aksi	Panel: Menggunakan panel aksi ke aksi karena <i>pacing</i> bersifat cepat dan fokus pada aksi dan gestur karakter
	Warna: Tone warna yang dominan menggunakan: <ul style="list-style-type: none"><li>• Merah, ketika adegan aksi atau pertarungan bersifat tegang dan membawa emosi amarah dan gairah</li><li>• Hijau, ketika adegan aksi fokus pada perburuan di hutan dengan pembawaan emosi yang stabil</li><li>• Biru, ketika adegan aksi berada di malam hari dengan suasana mencekam</li></ul>
	Teks: teks lebih banyak digunakan untuk efek suara
Fantasi	Panel: Menggunakan panel momen ke momen ketika adegan bersifat sakral dengan <i>pacing</i> lambat. Menggunakan panel aksi ke aksi ketika melibatkan adegan aksi dengan <i>pacing</i> cepat

	<p>Warna:</p> <p>Tone warna yang dominan menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ungu: ketika adegan fantasi dengan unsur mistis dan magis lebih ditekankan</li> <li>• Biru: ketika adegan fantasi membawa emosi sedih dan murung (unsur fantasi lebih banyak pada adegan dengan emosi yang tidak ceria)</li> </ul>
	<p>Teks:</p> <p>Adegan dengan unsur mistis dan magis lebih banyak menggunakan teks untuk efek suara</p>

### 5.4.2 Karakter

#### a.) Karakter Utama

Kriteria dari masing – masing karakter mengambil dari gambaran yang dikemukakan oleh beberapa budayawan dan seniman serta, penelitian tentang naskah Panji Angreni, dan karakterisasi yang telah digambarkan didalam berbagai cerita yang ada sebelumnya. Berikut adalah kriteria karakter dari 4 karakter utama yaitu Panji Inu Kertapati dan Galuh Candra Kirana:

- **Panji Inu Kertapati**

Panji Inu Kertapati adalah putra mahkota dari kerajaan Jenggala dan merupakan anak dari Prabu Lembu Amilihur raja kerajaan Jenggala. Panji Inu Kertapati digambarkan sebagai laki – laki yang rupawan, memiliki kesaktian dan unggul dalam pertarungan dan peperangan.

**Kriteria:**

Tabel 5.4 Karakter 1  
Sumber: Widyantoro, 2017

Informasi Dasar	
Nama	Inu Kertapati
Usia	25 tahun
Tinggi Badan	175 cm
Berat Badan	67,5 kg
Jenis Kelamin	Laki - laki
Kerajaan	Jenggala
Status Sosial	Bangsawan: Putra Mahkota
Karakteristik	
Sosiologi	Hidup sebagai putra mahkota dan tinggal didalam lingkungan istana membuatnya memiliki jiwa pemimpin serta bersikap santun dan ramah. Namun masa mudanya yang banyak dihabiskan untuk memperdalam ilmu rohaniyah membuatnya merasa tidak tentram dengan persoalan kenegaraan dan tahta.
Psikologi	(+) Pantang menyerah, percaya diri, berkemauan keras, loyal, sabar, karismatik dan memiliki kepekaan dalam bidang seni. Didalam perjalanannya ia menjadi seorang yang lebih bertanggung jawab dan lebih bijak dalam mengambil keputusan.  (-) Sedikit keras kepala
Fisiologi	Rupawan, berbadan tegap dan ramping.
Keahlian Khusus	Menguasai berbagai macam senjata terutama ilmu memanah, memiliki ajian asmaragama
Atribut	
Pakaian	Penutup kepala, <i>sumping</i> berbentuk dedaunan, pakaian dominan berwarna merah
Senjata	Panah dan keris berwarna emas

<i>Mannerism</i>	
Gestur	Tegap, bersikap tenang dan lemah lembut
Ekspresi	Tenang dan senantiasa tersenyum

### Penampilan:

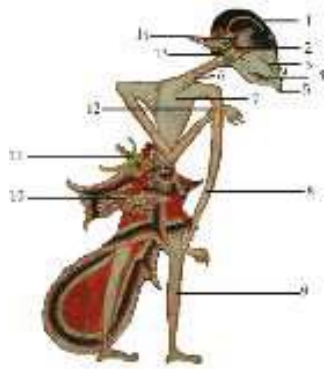
- Referensi**

Dari hasil kajian pustaka mengenai tokoh Panji Inu Kertapati, didapatkan referensi sebagai berikut:

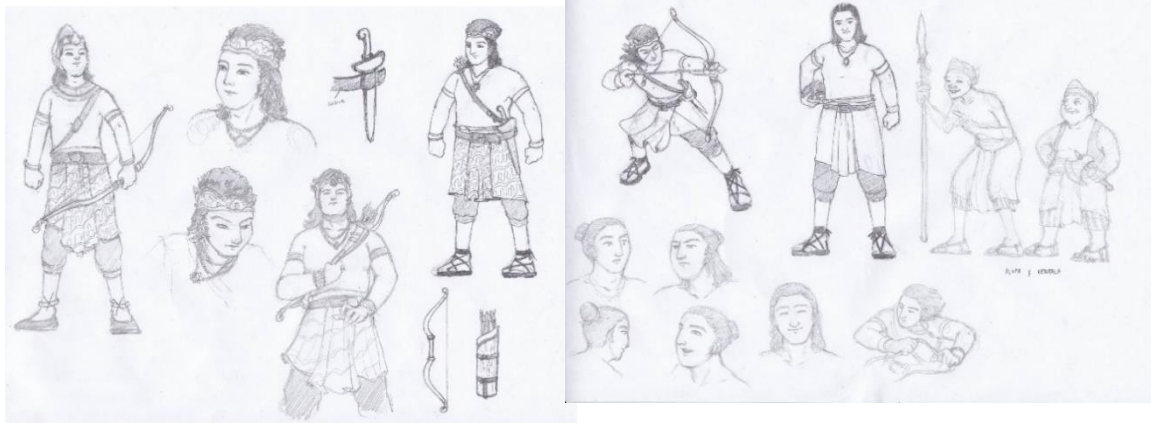
Tabel 5.5 Referensi 1  
Sumber: Widyantoro, 2017

	Referensi	Gambar
1	<p>Tokoh Arjuna didalam Epos Mahabharata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki bentuk wajah lonjong</li> <li>-Berambut panjang dan berhidung mancung</li> <li>-Membawa senjata panah</li> </ul>	
2	<p>Lukisan dinding Teater IMAX Keong Emas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki gandewa (busur panah) berbentuk seperti tanduk kerbau.</li> </ul>	
3	<p>Pertunjukan Wayang Orang, Tari Karonsih, dan Wayang Gedog:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Menggunakan atribut penutup kepala seperti pada gambar disamping.</li> </ul>	

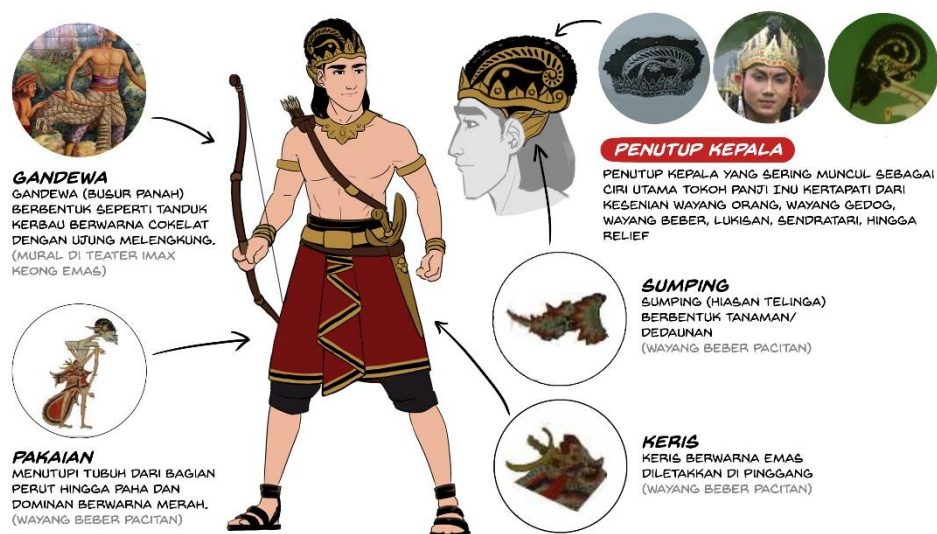


4	<p>Wayang Beber Pacitan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Menggunakan pakaian dominan berwarna dominan merah</li> </ul>	
---	--	--

- Visualisasi



Gambar 5.2 Sketsa 1  
Sumber: Widyantoro, 2017





Gambar 5.3 Tampilan Karakter 1  
Sumber: Widyantoro, 2017

Didalam buku Memahami Budaya Panji dijelaskan bahwa sosok Panji Inu Kertapati seringkali digambarkan seperti Arjuna yang memiliki kesaktian dan selalu unggul dalam setiap pertarungan dan peperangan. Pelaku Budaya Panji, Tjahja Tribinuka menggambarkan tokoh Panji sebagai sosok pemuda yang rupawan, ulet, cerdas, dan gemar melatih ketangkasan dengan berburu di hutan.

- **Dewi Sekartaji/ Candra Kirana**

Galuh Candra Kirana adalah putri pertama dari Prabu Lembu Peteng raja kerajaan Panjalu. Galuh Candra Kirana digambarkan sebagai perempuan yang cantik dan lemah lembut tetapi juga maskulin dan tangguh.

**Kriteria:**

Tabel 5.6 Karakter 2  
Sumber: Widyantoro, 2017

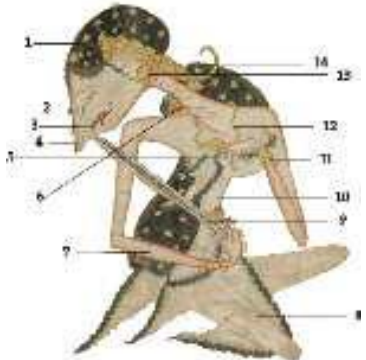

Informasi Dasar	
Nama	Sekartaji (kemudian menjadi Candra Kirana)
Usia	20 tahun
Tinggi Badan	170 cm
Berat Badan	56 kg
Jenis Kelamin	Perempuan
Kerajaan	Panjalu
Status Sosial	Bangsawan: Putri Mahkota
Karakteristik	
Sosiologi	Hidup sebagai putri mahkota dan tinggal didalam lingkungan istana. Orang – orang disekitarnya selalu memuji kecantikannya, hal itu membuatnya jenuh dengan arti kecantikan yang hanya memuji keindahan fisik dan ingin menguasai ilmu pertarungan serta mempelajari berbagai macam senjata
Psikologi	(+) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berani dan percaya diri, loyal, tidak mudah putus asa, penyayang (-) Sensitif dan emosional
Fisiologi	Digambarkan sebagai wanita cantik dengan tubuh ideal namun disisi lain dapat terlihat gagah
Keahlian Khusus	Menguasai berbagai macam senjata dan olah keprajuritan
Atribut	


Pakaian	Hiasan kepala, <i>sumping</i> berbentuk memanjang kebawah, pakaian dominan berwarna putih
Senjata	keris berwarna perak (dapat berubah menjadi hitam ketika digunakan untuk bertarung)
<i>Mannerism</i>	
Gestur	Anggun namun dapat terlihat gagah dan maskulin
Ekspresi	Percaya diri, sering terlihat serius namun tetap berusaha terlihat ramah ketika berinteraksi dengan orang lain

- **Referensi**

Dari hasil kajian pustaka mengenai tokoh Dewi Sekartaji, didapatkan referensi sebagai berikut:

Tabel 5.7 Referensi 2  
Sumber: Widyantoro, 2017

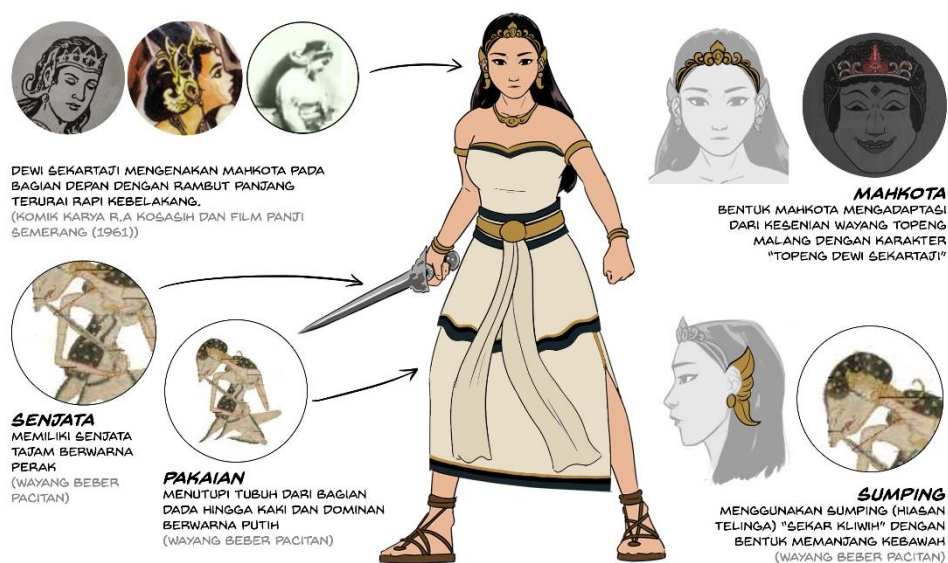
	Referensi	Gambar
1	Wayang Beber Pacitan: -Menggunakan pakaian dominan berwarna putih dan <i>sumping</i> (hiasan telinga) yang memanjang kebawah -Membawa senjata tajam berwarna perak	
2	Film Panji Semerang (1961): Menggunakan mahkota didepan dan memiliki rambut panjang terurai kebelakang	

3	<p>Wayang Topeng Malang:</p> <p>Bentuk mahkota yang menyerupai sulur – sulur tanaman</p>	
---	--	--

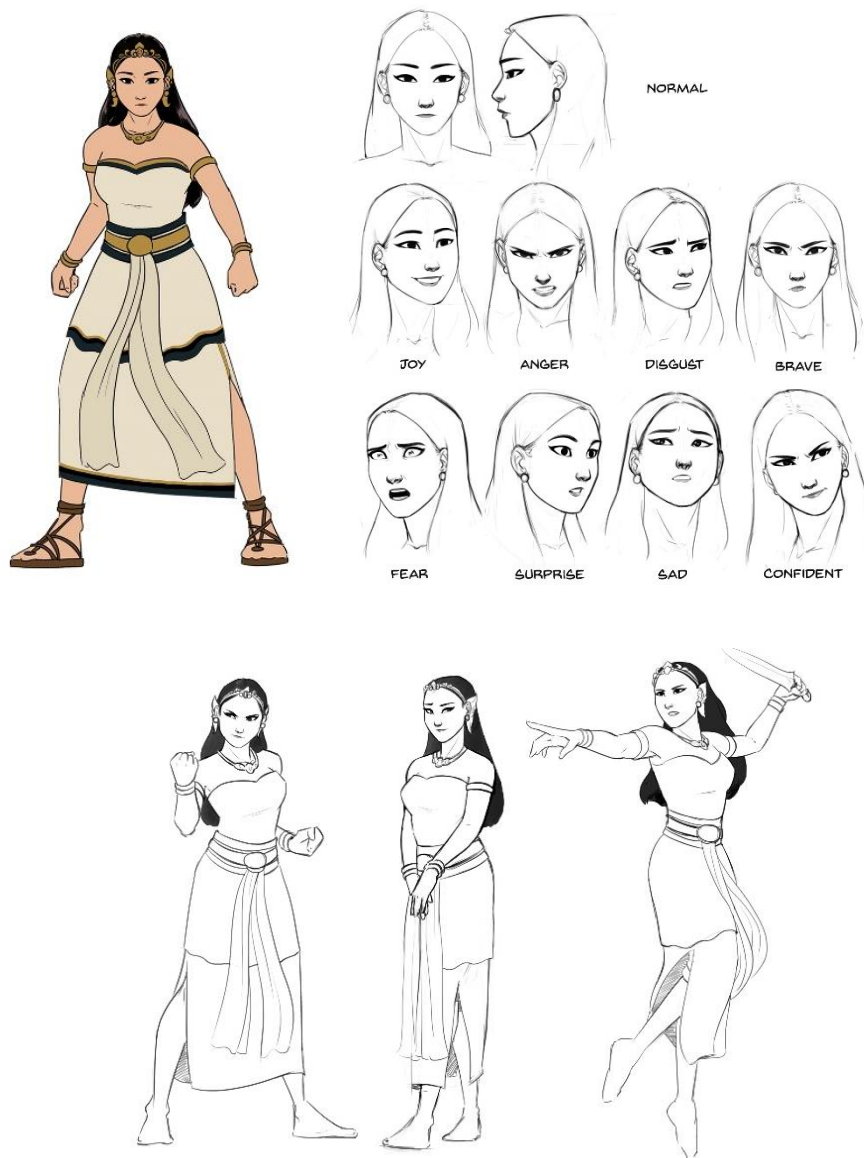
- Visualisasi



Gambar 5.4 Sketsa 2  
Sumber: Widyantoro, 2017







Gambar 5.5 Tampilan Karakter 2  
Sumber: Widyantoro, 2017

Digambarkan sebagai wanita cantik dan tidak jauh berbeda dengan tokoh Sumbadra dalam wayang purwa. Menurut Henri Nurcahyo, Galuh Candra Kirana adalah wanita yang cantik sekaligus maskulin. Ia pandai bertarung, gagah dan sakti, serta menguasai berbagai macam senjata. Didalam novel Rara Anggraeni karya Damar Shasangka diceritakan Dewi Sekartaji memiliki keris berwarna hitam.

- **Patih Prasanta**

Patih Prasanta merupakan patih Jenggala yang bertugas untuk mengiringi serta menjadi penasehat bagi tokoh Panji Inu Kertapati.

**Kriteria:**

Tabel 5.8 Karakter 3  
Sumber: Widyantoro, 2017

Informasi Dasar	
Nama	Prasanta
Usia	65 tahun
Tinggi Badan	157 cm
Berat Badan	75 kg
Jenis Kelamin	Laki - laki
Kerajaan	Jenggala
Status Sosial	Bangsawan: Patih
Karakteristik	
Sosiologi	Hidup dilingkungan istana dan bertugas untuk selalu menemani Panji Inu Kertapati. Sebagai penasehat Panji Inu Kertapati, Patih Prasanta adalah orang yang bijak dan loyal.
Psikologi	Sabar, bijak, loyal, bersikap lemah lembut, ramah dan humoris
Fisiologi	Digambarkan seperti tokoh Semar dalam wayang purwa, tua, dan fisik yang pendek
Atribut	
Pakaian	Belangkon dengan hiasan kepala, pakaian yang menutupi bagian perut hingga kaki, selendang pada bagian pinggang, kain tambahan yang menutupi tubuh sebelah kiri
Senjata	Keris
<i>Mannerism</i>	
Gestur	Terlihat santai dan berwibawa namun dapat terlihat konyol
Ekspresi	Santai dan tersenyum, dapat terlihat ekspresif dan lucu


- **Referensi**

Dari hasil kajian pustaka mengenai tokoh Patih Prasanta, didapatkan referensi sebagai berikut:

Tabel 5.9 Referensi 3  
Sumber: Widyantoro, 2017

	Referensi	Gambar
1	Film Panji Semerang (1961): Prasanta digambarkan sebagai orang tua bertubuh pendek yang memakai penutup kepala seperti belangkon	
2	Film Badai Laut Selatan: Tokoh patih berkedudukan tinggi digambarkan sebagai orang tua dengan alis dan kumis tebal, menggunakan penutup kepala seperti belangkon dengan sedikit hiasan pada bagian depan, dan memakai pakaian yang menutupi bagian perut hingga kaki dengan kain tambahan pada sisi kiri tubuh.	
3	Tokoh Semar dalam wayang Purwa: Tokoh Prasanta diibaratkan sebagai tokoh Semar dalam wayang Purwa. Tokoh semar digambarkan sebagai orang tua dengan rambut putih, bertubuh gemuk dan pendek	

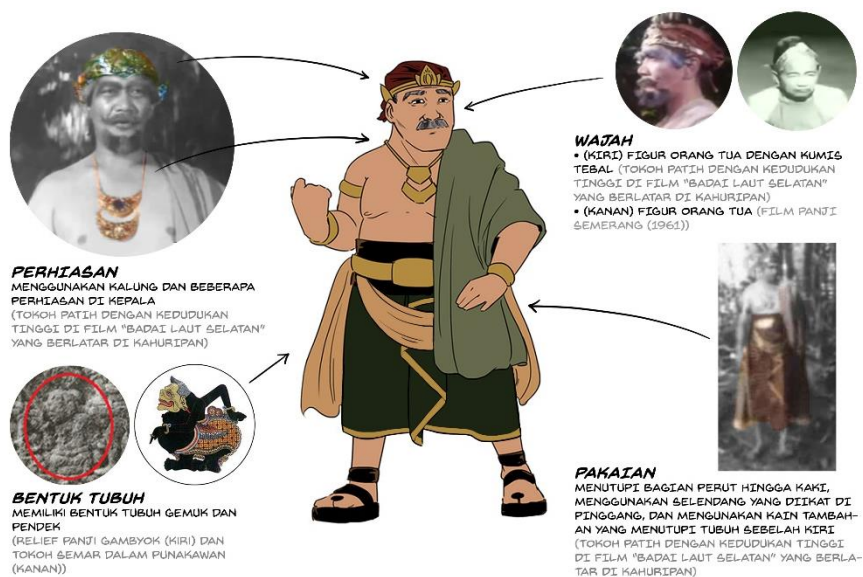


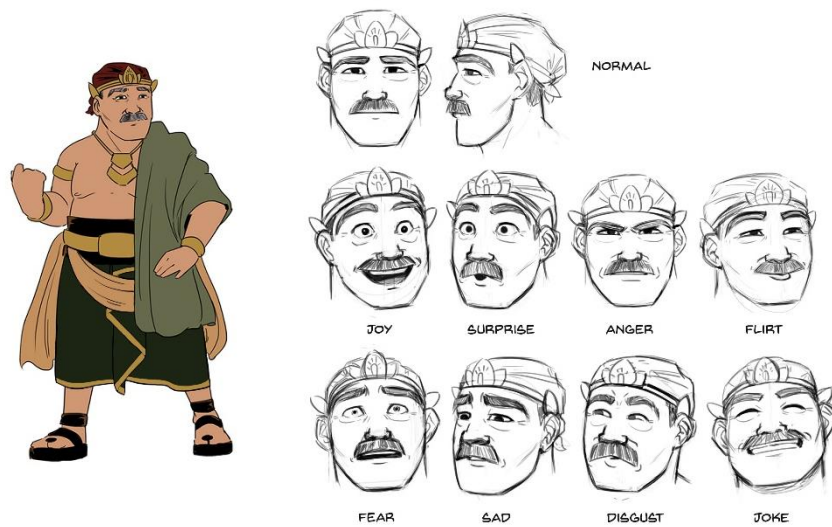
4.	<p>Relief Panji Gambyok:</p> <p>Tokoh Prasanta digambarkan sebagai figur bertubuh gemuk dan pendek</p>	
----	--	--

### • Visualisasi



Gambar 5.6 Sketsa 3  
Sumber: Widyantoro, 2017





Gambar 5.7 Tampilan Karakter 3  
Sumber: Widyantoro, 2017

Patih Prasanta merupakan patih Jenggala yang bertugas untuk mengiringi serta menjadi penasehat bagi tokoh Panji Inu Kertapati. Menurut buku “Aspek Kesastraan Panji Angreni” tokoh Patih Prasanta juga diidentikan dengan tokoh Semar dalam Wayang Purwa.

- **Dewi Angreni**

Dewi Angreni adalah wanita yang fisiknya serupa dengan Dewi Sekartaji. Dewi Angreni merupakan anak dari patih Kudanawarsa dari Jenggala.

**Kriteria:**

Tabel 5.10 Karakter 4  
Sumber: Widyantoro, 2017


Informasi Dasar	
Nama	Angreni
Usia	20 tahun
Tinggi Badan	170 cm
Berat Badan	56 kg
Jenis Kelamin	Perempuan
Kerajaan	Jenggala
Status Sosial	Bangsawan: anak seorang patih
Karakteristik	
Sosiologi	Hidup di pura Kanuruhan yaitu pura pribadi untuk keluarga patih Kudanawarsa. Sebagai putri dari patih Kudanawarsa, Dewi Angreni mendapatkan wawasan mengenai kenegaraan. Kesehariannya hanya berlatih menari dan tidak banyak bersosialisasi dengan orang lain karena ayahnya yang terlalu protektif
Psikologi	(+) Periang, ramah, bertanggung jawab (-) Naif
Fisiologi	Memiliki fisik dan kecantikan yang serupa dengan Dewi Sekartaji.
Atribut	
Pakaian	Hiasan kepala, <i>sumping</i> , pakaian yang menutupi bagian dada hingga kaki, selendang diikat dipinggang
<i>Mannerism</i>	
Gestur	Lemah lembut
Ekspresi	Sering terlihat ceria dengan senyum lebar

## b.) Tampilan Karakter

- **Referensi**

Dari hasil kajian pustaka mengenai tokoh Dewi Angreni, didapatkan referensi sebagai berikut:

Tabel 5.11 Referensi 4  
Sumber: Widyantoro, 2017

	Referensi	Gambar
1	<p>Sendratari Galuh Candra Kirana (a) dan Pertunjukan Wayang Topeng Malang (b):</p> <p>-Tokoh Dewi Sekartaji dan Dewi Angreni digambarkan memiliki fisik yang serupa</p>	 <p>(a)</p>  <p>(b)</p>
2	<p>Teater Kontemporer Teko:</p> <p>Tokoh Dewi Angreni digambarkan memiliki rambut panjang terurai dengan bagian atas diikat kebelakang, serta mengenakan pakaian dominan berwarna kuning</p>	

## • Visualisasi



**DEWI SEKARTAJI**

DICERITAKAN BAHWA TOKOH DEWI ANGRENI DAN DEWI SEKARTAJI MEMILIKI RUPA YANG SAMA



**MAHKOTA**

BENTUK MAHKOTA MENGADAPTASI DARI SENI PERTUNJUKAN WAYANG TOPENG MALANG. TOPENG, TOPENG KARAKTER DEWI ANGRENI DAN DEWI SEKARTAJI



**PENAMPILAN**

MENGUNAKAN PAKAIAN YANG MENUTUPI BAGIAN DADA HINGGA KAKI DAN DOMINAN BERWARNA KUNING. MEMILIKI RAMBUT PANJANG TERURAI DENGAN BAGIAN ATAS YANG DIIKAT KEBELAKANG (TEATER KONTEMPORER OLEH KELOMPOK TEATER TEKO)



**SUMPING**

SUMPING BERBENTUK DEDAUNAN MENGADAPTASI BENTUK SUMPING DIDALAM SENI PERTUNJUKAN WAYANG



**NORMAL**

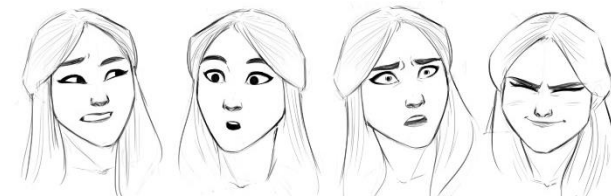


**JOY**

**ANGER**

**SAD**

**SHY**



**DISGUST**

**SURPRISE**

**FEAR**

**OTHER**



Gambar 5.8 Tampilan Karakter 4  
Sumber: Widyantoro, 2017

### c.) Tokoh Pendamping

#### 1. Prabu Airlangga/Resi Gentayu

- **Referensi**

Dari hasil kajian pustaka mengenai tokoh Prabu Airlangga, didapatkan referensi sebagai berikut:

Tabel 5.12 Karakter 5  
Sumber: Widyantoro, 2017

	Referensi	Gambar
1.	<p>Film “Badai Laut Selatan”:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Memakai pakaian dominan berwarna merah gelap yang menutupi bagian perut hingga paha, memakai perhiasan sejenis kalung berukuran besar yang menutupi seluruh bagian dada, dan memakai kain tamabahan yang menutupi tubuh sisi kiri.</li> </ul>	



2.	Referensi bentuk mahkota dari arca Airlangga	
3.	Film “Badai Laut Selatan”: Tokoh pertapa digambarkan memiliki rambut dan jenggot panjang, serta memakai pakaian berwarna putih yang menutupi tubuh bagaikan dada, lengan, hingga kaki.	

- **Visualisasi**



Gambar 5.9 Tampilan Karakter 5  
Sumber: Widyantoro, 2018

Airlangga adalah Raja Kerajaan Kahuripan yang kemudian dibagi menjadi Kerajaan Jenggala dan Kerajaan Panjalu, ayah dari Prabu Lembu


Amiluhur dan Prabu Lembu Peteng. Airlangga diceritakan meninggalkan tahta kerajaan dan menjadi seorang pertapa.

## 2. Prabu Lembu Amiluhur

- Referensi**

Dari hasil kajian pustaka mengenai tokoh Prabu Lembu Amiluhur, didapatkan referensi sebagai berikut:

Tabel 5.13 Karakter 6  
Sumber: Widyantoro, 2017

	Sumber	Gambar
1	Sendratari Panji Angreni: -Memiliki rambut panjang dan memakai pakaian dominan berwarna hijau	

- Visualisasi**



Gambar 5.10 Tampilan Karakter 6  
Sumber: Widyantoro, 2018

Prabu Lembu Amiluhur adalah Raja Kerajaan Jenggala, ayah dari tokoh utama Raden Panji Inu Kertapati. Prabu Lembu Amiluhur adalah adik



dari Prabu Lembu Peteng. Desain pakaian dan atribut pada tokoh Prabu Lembu Amiluhur dibuat menyerupai pakaian dan atribut dari tokoh Raja Airlangga namun dengan warna dominan Hijau. Warna ini akan diaplikasikan pada tokoh – tokoh pejabat kerajaan termasuk tokoh patih salah satunya tokoh Patih Prasanta.

### 3. Prabu Lembu Peteng

- **Referensi**

Dari hasil kajian pustaka mengenai tokoh Prabu Lembu Peteng, didapatkan referensi sebagai berikut:

Tabel 5.14 Karakter 7  
Sumber: Widyantoro, 2017

	Sumber	Gambar
1	Sendratari Galuh Candra Kirana: -Memiliki rambut panjang dan memakai pakaian dominan berwarna ungu	

- **Visualisasi**



Gambar 5.11 Tampilan Karakter 7  
Sumber: Widyantoro, 2018

Prabu Lembu Peteng adalah Raja Kerajaan Panjalu, ayah dari tokoh utama Dewi Sekartaji/Candra Kirana. Prabu Lembu Peteng adalah kakak dari



Prabu Lembu Amiluhur. Desain pakaian dan atribut pada tokoh Prabu Lembu Peteng dibuat menyerupai pakaian dan atribut dari tokoh Raja Airlangga namun dengan warna dominan ungu. Warna ini akan diaplikasikan pada tokoh – tokoh pejabat kerajaan.

#### 4. Dewi Kilisuci

##### • Sumber Referensi

Dari hasil kajian pustaka mengenai tokoh Dewi Kilisuci, didapatkan referensi sebagai berikut:

Tabel 5.15 Karakter 8  
Sumber: Widyantoro, 2017

	Sumber	Gambar
1	<p>Film “Badai Laut Selatan”:</p> <p>-Memakai pakaian berwarna putih yang menutupi tubuh bagian dada sampai kaki, memakai kain tambahan yang menutupi bagian punggung dan lengan, serta memiliki rambut panjang yang digelung keatas</p>	
2	<p>Komik “Dewi Kilisuci”:</p> <p>-Memakai pakaian berwarna dominan biru yang menutupi tubuh bagian dada hingga kaki, serta memakai ikat rambut dengan hiasan menyerupai mahkota</p>	

- **Visualisasi**



Gambar 5.12 Tampilan Karakter 8  
Sumber: Widyantoro, 2018

Dewi Kilisuci adalah anak pertama dari Raja Airlangga, kakak dari Prabu Lembu Amiluhur dan Prabu Lembu Peteng. Dewi Kilisuci diceritakan sebagai putri mahkota dan hendak melanjutkan tahta, namun ia lebih memilih untuk menjadi seorang pertapa.

#### 5.4.3 *Environment*

Dibawah ini merupakan hasil *brainstorming* untuk konsep *environment* yang akan digunakan didalam perancangan komik:

##### a.) Moodboard



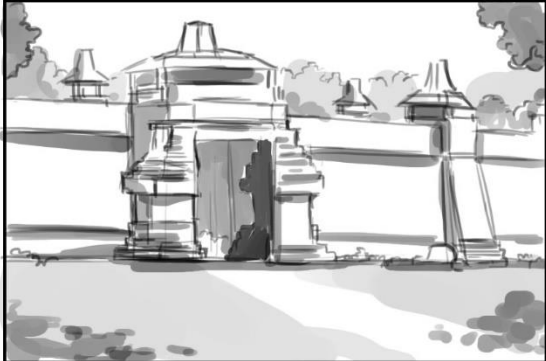

Gambar 5.13 Film Tutur Tinular Berlatar Kediri  
Sumber: youtube.com





Gambar 5.14 Film Badai Laut Selatan Berlatar Kahuripan  
Sumber: youtube.com

## b.) Sketsa

Tabel 5.16 Sketsa Environment  
Sumber: Widyantoro, 2017

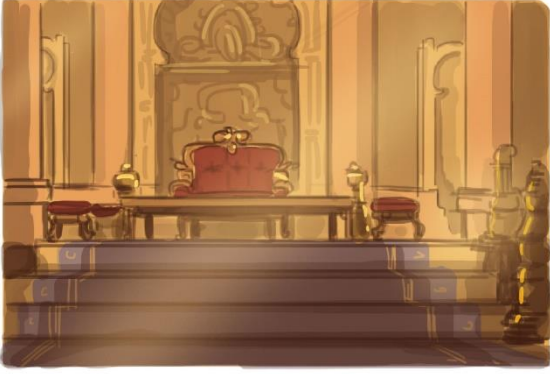
Gambar	Keterangan
	<p>Lingkungan kerajaan</p> <p>Penggunaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Permulaan yang menunjukkan bahwa cerita berada di lingkungan kerajaan</li> <li>- Hal — hal yang berhubungan dengan prajurit atau pasukan kerajaan</li> <li>- Menunjukkan suatu karakter tiba di kerajaan dan keluar dari kerajaan</li> </ul>
	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunjukkan adanya keramaian seperti acara adat istiadat, pasar tradisional, dll</li> </ul>
	
	<p>Area singgasana raja</p> <p>Penggunaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hal – hal yang berkepentingan dengan raja</li> </ul>
	<p>Kamar raja / keluarga raja</p> <p>Penggunaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketika cerita berkaitan dengan internal keluarga raja</li> </ul>

	<p>Lingkungan perumahan / perkampungan masyarakat</p> <p>Penggunaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak jauh berbeda dengan area lingkungan kerajaan namun cerita lebih dekat kepada masyarakat.</li> </ul>
	<p>Lingkungan diluar Kerajaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hutan</li> </ul> <p>Penggunaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perjalanan menuju suatu tempat, terjadinya pertarungan atau peperangan, hal – hal mistis, dll</li> </ul>

### c.) Pewarnaan

Tabel 5.17 Warna Environment  
Sumber: Widyantoro, 2017

Gambar	Keterangan
	<p>Area singgasana raja</p>



	<p>Lingkungan kerajaan</p>
	<p>Hutan</p>

#### d.) Desain Akhir

Berikut ini merupakan hasil akhir dari desain environment yang akan diaplikasikan pada komik ini:

##### 1.) *Paseban*

- **Referensi**

Berdasarkan hasil kajian pustaka tentang latar *Paseban* didapatkan referensi sebagai berikut.

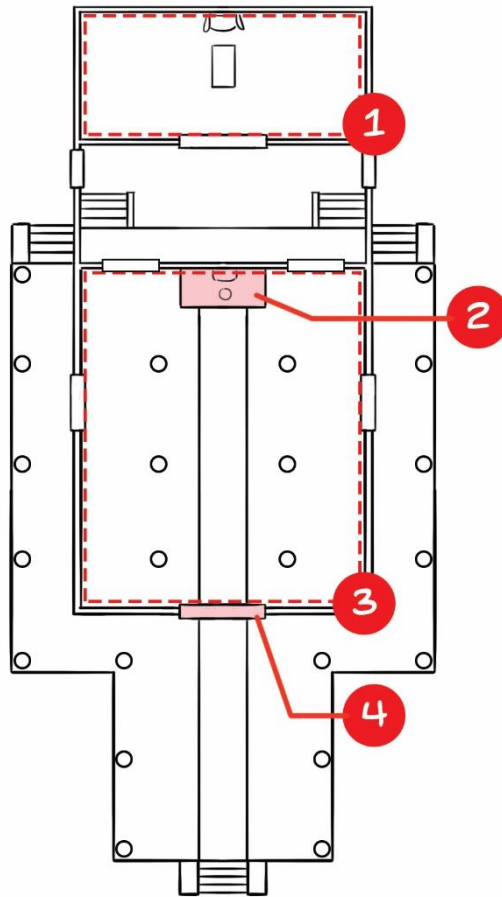


- **Hasil**



Gambar 5.15 Paseban  
Sumber: Widyantoro, 2018





Gambar 5.16 Denah Paseban  
Sumber: Widyantoro, 2018

Keterangan denah:

1. Ruang pertemuan khusus, digunakan sebagai ruang rapat Raja bersama pejabat kerajaan tertentu
2. Singgasana Raja, tempat duduk raja dengan beberapa *cethi* (pelayan perempuan) disamping kanan, meja – meja kecil untuk hidangan, dan *prapen* kemenyan.
3. Area Paseban, ruang untuk menghadap raja, berbentuk memanjang, terdapat pilar – pilar penyangga dengan pengawal disetiap pilar.
4. Gerbang Paseban, pintu masuk paseban yang dijaga 2 pengawal

## 2.) Halaman Kedhaton

- **Referensi**

Berdasarkan hasil kajian pustaka tentang latar halaman Kedaton didapatkan referensi sebagai berikut.



Bentuk bangunan mengadaptasi bangunan pada masa Kerajaan Majapahit. Pada bagian depan kedaton terdapat halaman dengan rumput hijau. Pada bagian dalam kedaton disusun oleh pilar – pilar, serta memiliki atap yang berlapis

- **Hasil**



Gambar 5.17 Halaman Kedaton  
Sumber: Widyantoro, 2018

### 3.) Gerbang Kerajaan

- **Referensi**

Berdasarkan hasil kajian pustaka tentang latar gerbang Kedaton didapatkan referensi sebagai berikut.

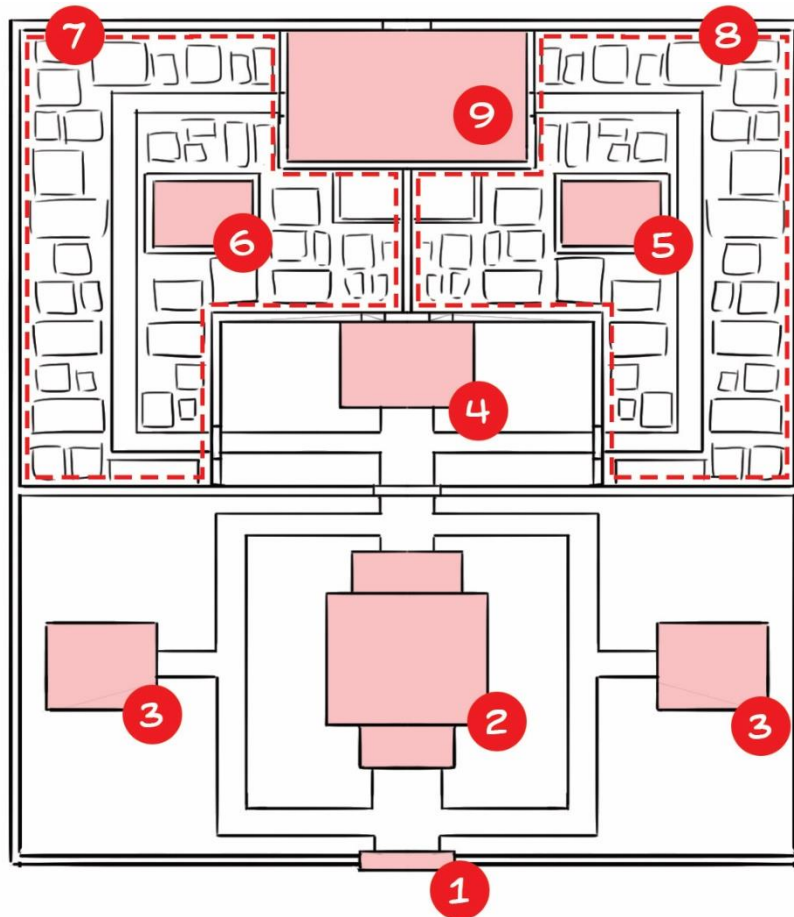


- **Hasil**



Gambar 5.18 Gerbang Kedaton  
Sumber: Widyantoro, 2018

Area Kedaton dibagi menjadi beberapa tempat diantaranya ruang untuk umum yaitu paseban dan beberapa pendopo yang biasa digunakan untuk berkumpul maupun latihan tari, dan kompleks tempat tinggal keluarga raja pada bagian belakang area kedaton yang tidak digunakan untuk umum. Area kompleks tempat tinggal raja dibagi menjadi 3 yaitu *pura* (kediaman) pribadi raja, *keputren* (tempat tinggal istri, selir, dan putri raja) dan *kesatriyan* (tempat tinggal putra raja). Posisi area tersebut akan digambarkan melalui denah sebagai berikut:



Gambar 5.19 Denah Area Kedaton  
Sumber: Widyantoro, 2018

Keterangan denah:

1. Gerbang Kedaton
2. Area paseban
3. Pendapa
4. *Pura* pribadi raja
5. Pemandian *Kesatriyan*
6. Pemandian *Keputren*
7. Kompleks *Keputren*
8. Kompleks *Kesatriyan*
9. Lapangan Kedaton

#### 4.) Hutan

- **Referensi**

Berdasarkan hasil kajian pustaka tentang latar hutan didapatkan referensi sebagai berikut



- **Hasil**



Gambar 5.20 Hutan  
Sumber: Widyantoro, 2018

### 5.) *Gerbang Kerajaan*

- **Referensi**

Berdasarkan hasil kajian pustaka tentang latar laut didapatkan referensi sebagai berikut



- **Hasil**



Gambar 5.21 Pantai  
Sumber: Widyantoro, 2018





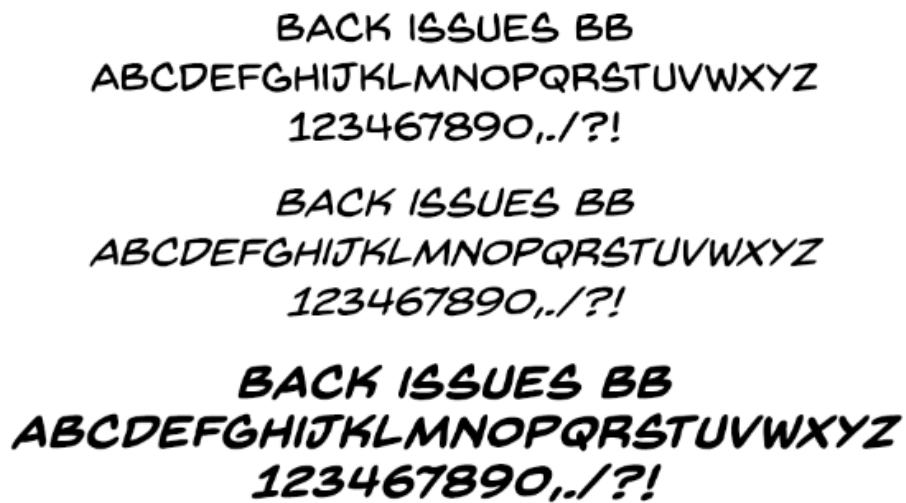
Gambar 5.22 Denah Pantai  
Sumber: Widyantoro, 2018

Gambar diatas merupakan denah yang digunakan sebagai latar dari episode 13 yang menceritakan tentang rombongan Panji Inu Kertapati ketika terdampar di pantai tak dikenal. Keterangan denah sebagai berikut:

1. Area api unggun tempat tokoh Patih Prasanta dan beberapa pengawal duduk penghangatkan diri
2. Tempat susunan kayu untuk kremasi tokoh Dewi Angreni
3. Area perpisahan tokoh Panji Inu Kertapati dengan Dewi Angreni

#### 5.4.5 Tipografi

Tipografi didalam halaman komik menggunakan font Back Issues BB. Back Issues BB merupakan font *script* yang sesuai dengan komik pada umumnya, memberikan kesan santai dan mudah dibaca. Font ini memiliki 3 jenis diantaranya *regular*, *italic*, dan *bold italic* Penyesunan tulisan didalam balon kata menggunakan teori yang telah dijelaskan pada BAB II



Gambar 5.23 Font  
Sumber: Widyantoro, 2017



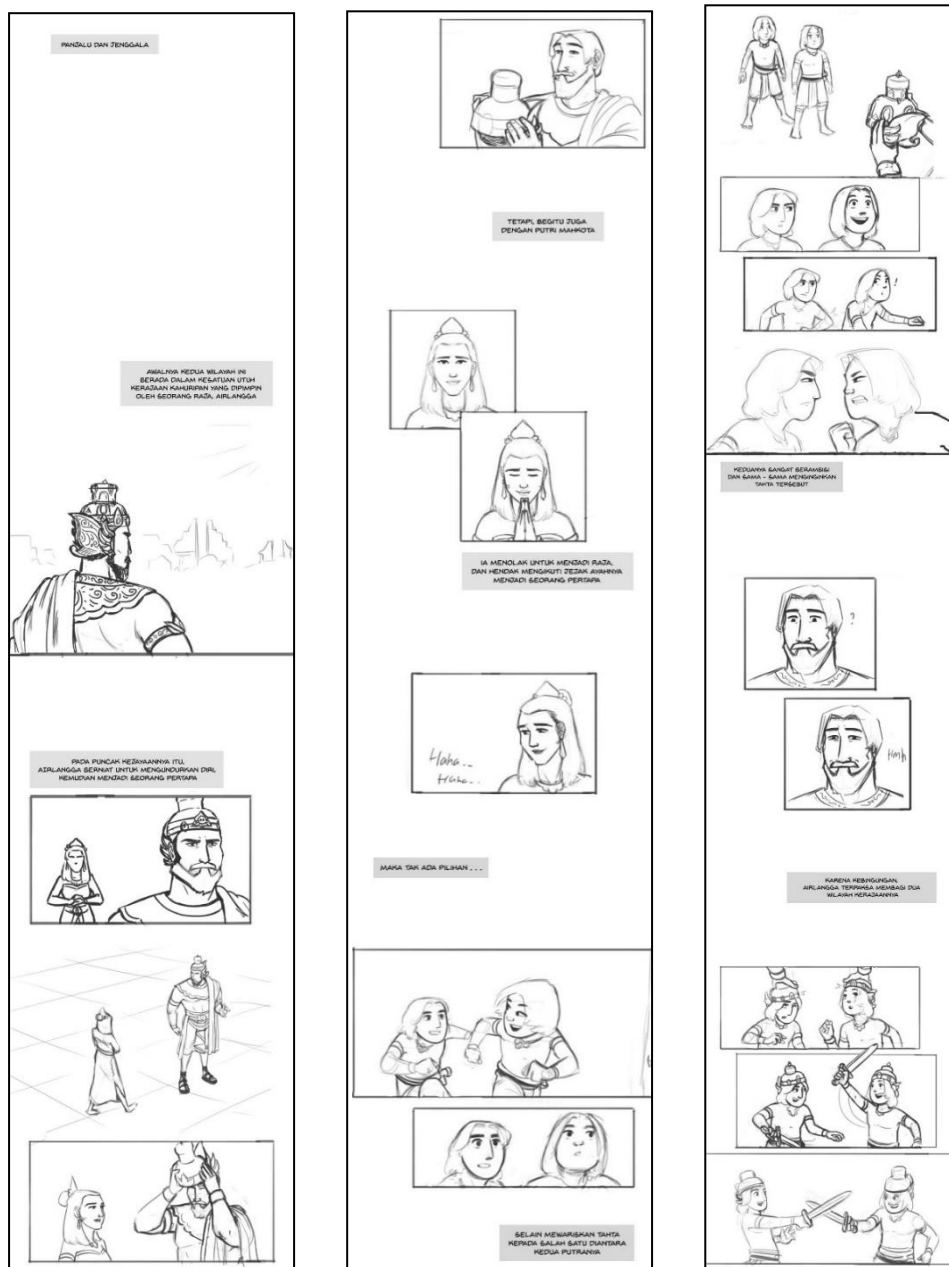
## BAB VI

## IMPLEMENTASI

## 6.1 Storyboard

Penggabungan skenario, karakter, dan *environment* dilakukan dalam bentuk *storyboard* yang divisualisasikan dengan gambaran kasar dari ketiga unsur tersebut dan digabungkan dalam layout sebuah komik digital. Berikut adalah contoh *storyboard* pada bagian prolog dan episode 13:

- Prolog

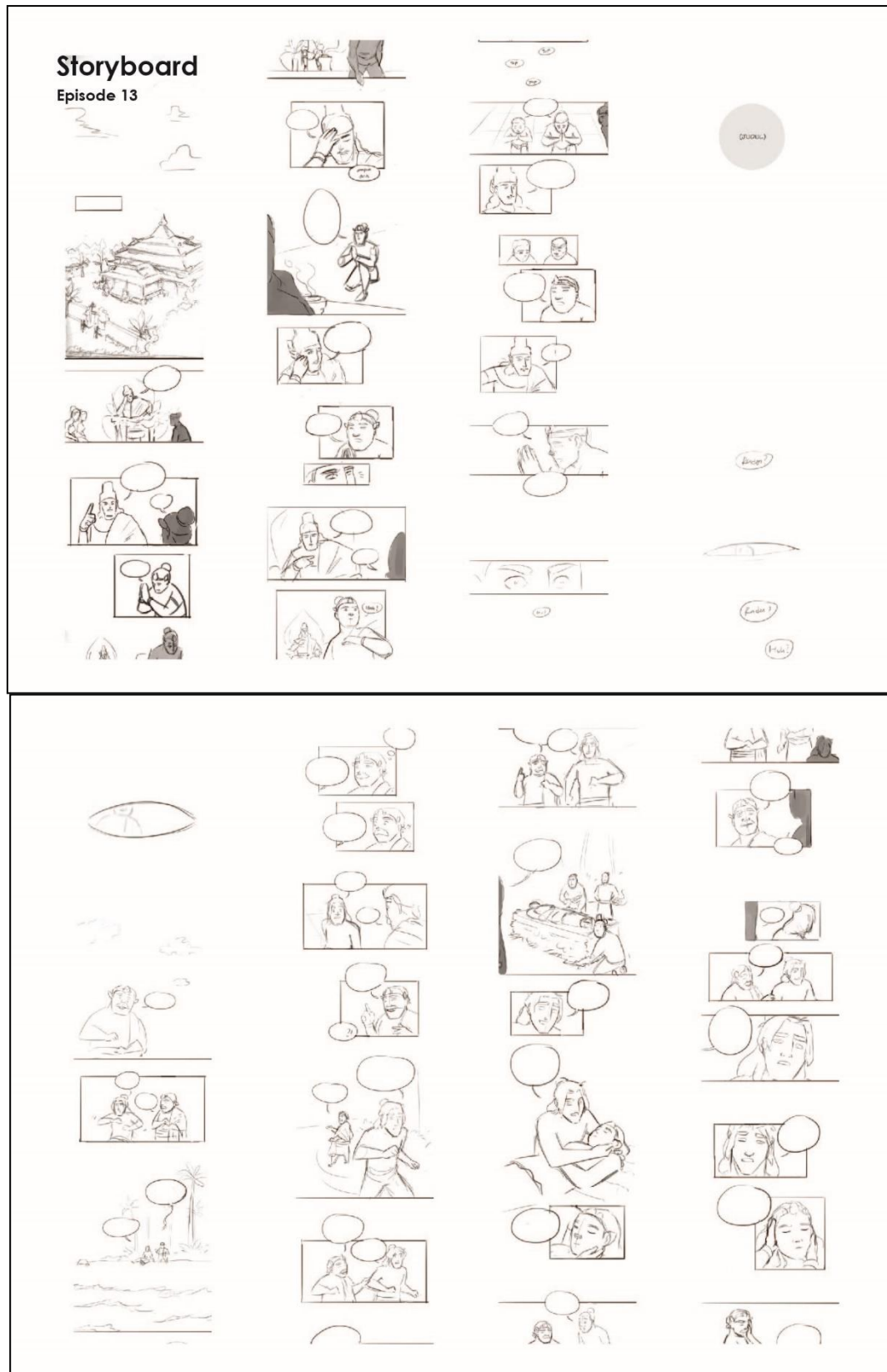


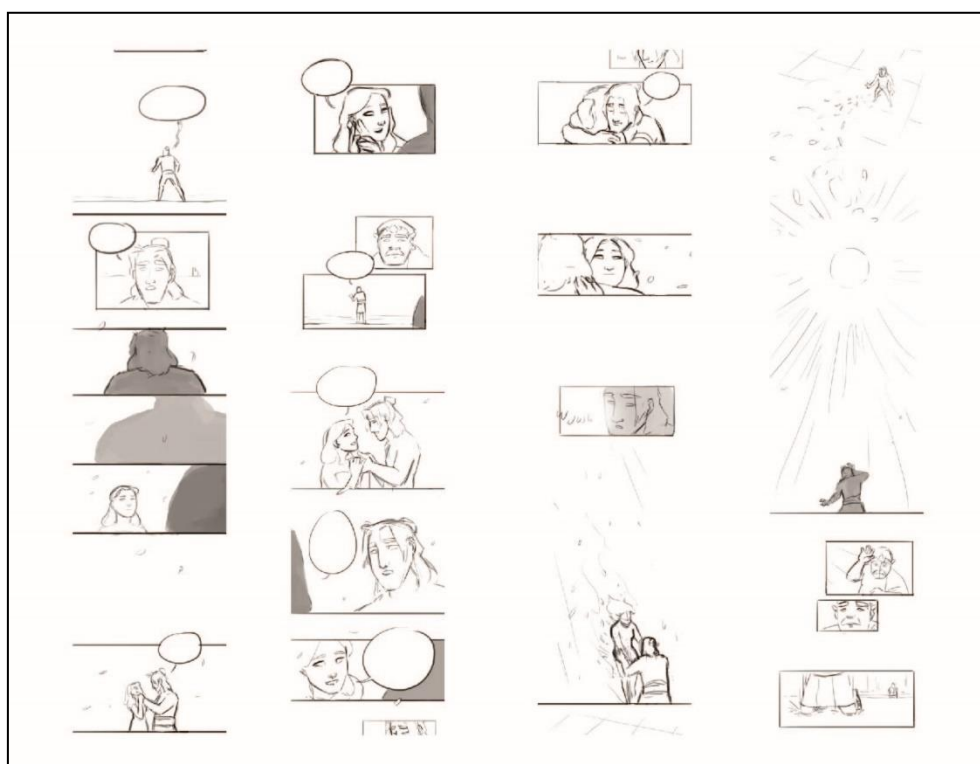
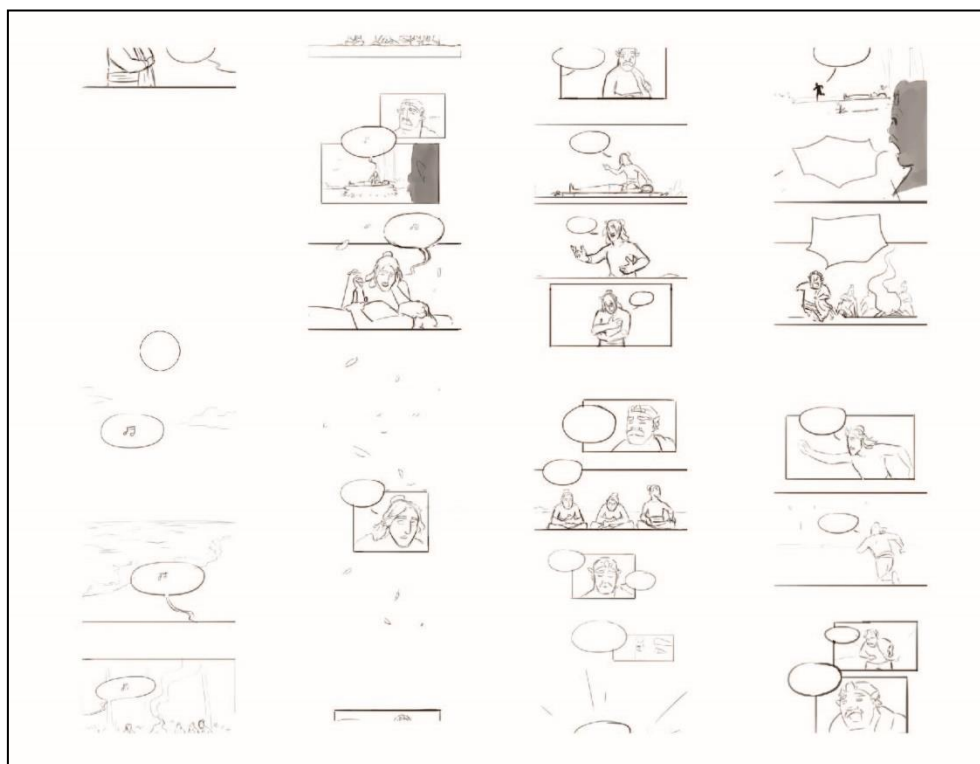


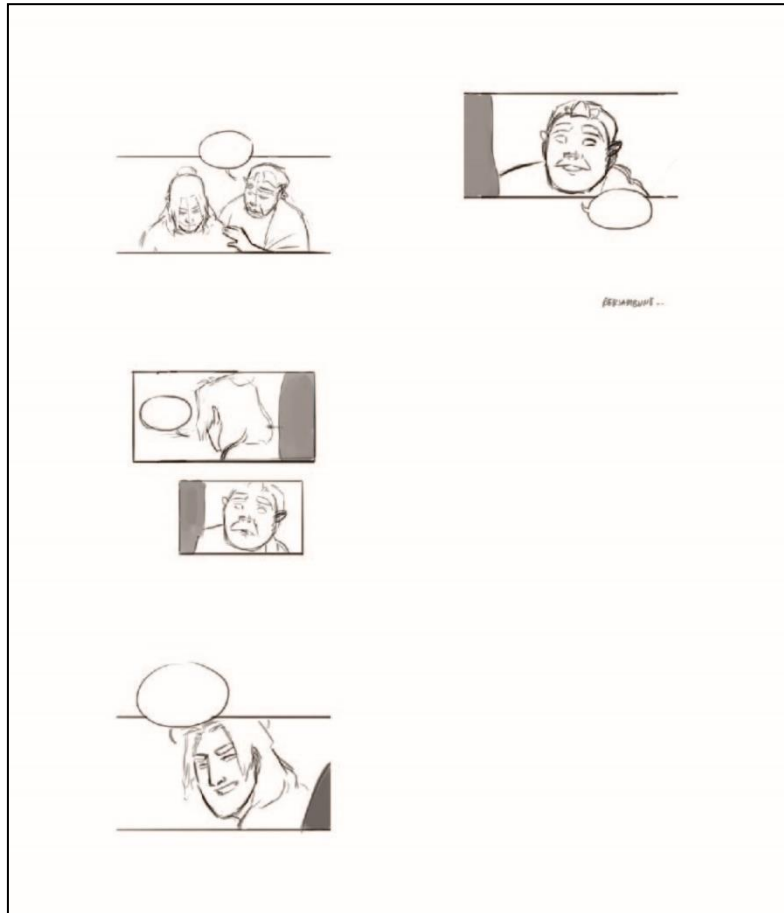


Gambar 6.1 Storyboard Prolog  
Sumber: Widyantoro, 2017

- Episode 13 - Perpisahan







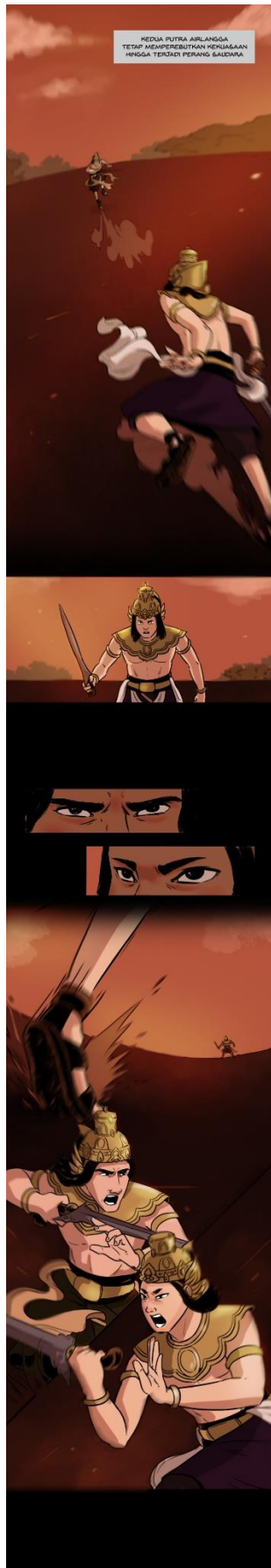
Gambar 6.2 Storyboard Episode 13  
Sumber: Widyantoro, 2017

## 6.2 Final

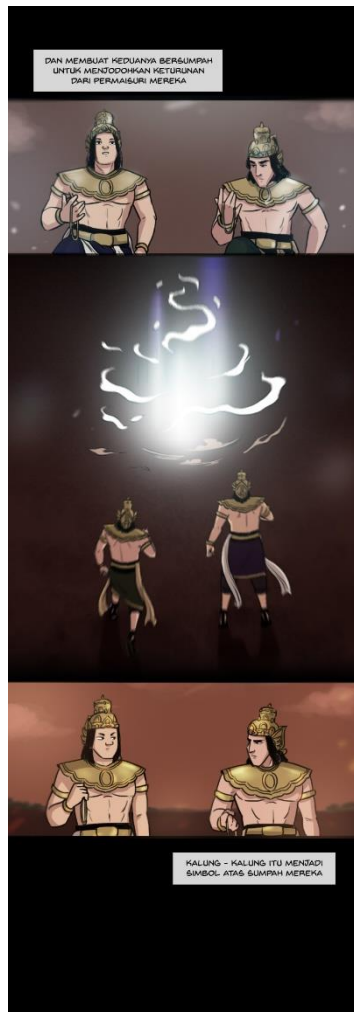
- Episode 0 - Prolog











Gambar 6.3 Final Prolog  
Sumber: Widyantoro, 2017

- Episode 13 - Perpisahan



DASAR!



INI ADILAH ORANG YANG LEMAH DAN ESOK, YANG DIPERKANYA HANYALAH KEPENTINGAN PRIBADI!



BERANGKATLAH BERSAMA BEBERAPA PUNGGAWA UNTUK MEMBAWA INU PULANG!



SINGGAM GUJTI PRABU, EGERA HAMBIA LAKSANAKAN



DASAR INU MENAMBAH MASALAH SAKSI!

MAKHOH AHUTUN EGERA - EGERA

NUKUN AGUNIS RING PRINDANGSAMA GUJTI PRABU

ADA DUA ORANG DARI MUARA KAMAL HENDAK MENYAMPAIKAN KABAR, GUJTI



PERHAL APA YANG MEMAKUT MEREKA JALUH - JALUH KEMARI?



MENGENAI RADEN INU KERTAPATI, GUJTI



!



BAWA MEREKA KEMARI

SINGGAM GUJTI



HMM

TAP

TAP

TAP



RUMANG SAGARA SANG GAMA GENDANGSANG GRAHA - GRAHA...

TAMUT GILA AIRIHA DUBA

TUJUT ANDUGA PAKA GAMA BERPELANGAN KERUN BINTANG - SAKITING KASIRMA TAMUT BENDUGA MEREKA BERUSAMA UNTUN TETAP BERUSAHA

SAGANGSANG GRAHA KUSUNGANGA TUMUN DUGIT RISA RISA GRAHA - GRAHA KUNANG

MEREKA BERASA KUNANG ANAN TERDUNGKAR-SALIK KETIKA MENHADAP ELANA BERUNGKANGSANG SAMAM SAKITING SENGRI PUN SEBENARNYA JUGA TURUT BERUNGKANGSANG

HMM...

TATAN SAKITING SENGRI DUKITING

TAN TERPERI METAMUTAN PAKA MERA



Gambar 6.4 Final Episode 13  
Sumber: Widyantoro, 2017

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan proses perancangan dan menghasilkan desain akhir dari komik digital tentang Cerita Panji, penulis melakukan uji coba melalui pengunggahan komik pada *platform* komik digital Line Webtoon pada tanggal 30 Mei 2018 dan menyaring komentar pembaca hingga tanggal 10 Juli 2018, serta melakukan *expert review* bersama editor *platform* komik digital CIAYO Comics pada tanggal 19 Mei 2018. Dari hasil uji coba tersebut penulis mendapatkan kritik dan saran yang kemudian digunakan untuk perbaikan objek perancangan. Setelah melakukan perbaikan, penulis kembali melakukan uji coba dengan melakukan wawancara kepada pembaca pada tanggal 18 Juli 2018. Dari seluruh uji coba tersebut, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Komik dengan konten lokal Indonesia yang mengandung unsur budaya dan kerajaan memiliki potensi yang bagus bila dikemas dengan menarik khususnya dari segi visual. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme pembaca untuk mengikuti cerita komik. Didalam kolom komentar *platform* komik digital Line Webtoon dapat dilihat bahwa mayoritas pembaca antusias untuk mengikuti cerita komik. Beberapa faktor yang menarik minat pembaca diantaranya konten lokal Indonesia, kombinasi genre romantis dengan unsur kerajaan, dan kualitas visualisasi komik. Antusiasme pembaca terhadap komik juga ditunjukkan melalui data dari Line Webtoon pada bulan Juli 2018 yang meliputi 2288 pembaca, 104 *like*, 171 *subscribe*, dan 9,83 *rating*.
- 2) Mayoritas pembaca tidak tahu tentang Cerita Panji sebelumnya dan merasa mendapatkan wawasan baru khususnya tentang Cerita Panji setelah membaca komik ini. Komik dapat menjadi alternatif media untuk mengungkap Cerita Panji maupun memberikan informasi mengenai Cerita Panji dan Budaya Panji dengan lebih menarik.

## 7.2 Saran

Terdapat beberapa hal yang belum sempurna dalam segi penelitian maupun perancangan diantaranya:

- 1) Penyuguhan latar tempat dan suasana dalam halaman komik mejadi sangat penting karena dapat memberikan pengalaman baru kepada pembaca yang memberikan dampak pada antusiasme pembaca untuk mengikuti cerita.
- 2) Perlu dilakukan eksplorasi dan modifikasi pada desain karakter khususnya pada kostum. Hal ini dapat memperkuat karakterisasi setiap tokoh, serta memperkuat unsur fantasi pada komik.
- 3) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai teks bilingual pada halaman komik, khususnya mengenai kebutuhan pembaca akan teks terjemahan untuk membantu penyampaian informasi.
- 4) Penyampaian konten Cerita Panji menjadi terbatas karena tidak semua pembaca komik menyukai konten lokal Indonesia dengan unsur budaya, kerajaan, maupun sejarah. Sehingga memberikan peluang untuk pengembangan komik tentang Cerita Panji dengan konsep kontemporer.
- 5) Cerita Panji yang memiliki banyak versi dapat memberi peluang untuk pengembangan cerita komik dan memungkinkan untuk menciptakan komik – komik baru yang berbasis Cerita Panji.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acuna, Kirsten, 2016. "Millions in Korea are obsessed with these revolutionary comics – now they're going global". *Business Insider*. 16 November 2017. <<http://www.businessinsider.com/what-is-webtoons-2016-2/?IR=T/>>
- Arifin, Choirul, 2015. "Line Webtoon, Cara Enak Baca Komik Lewat Ponsel". *Tribun News*. 16 November 2017. <<http://www.tribunnews.com/techno/2015/05/11/line-webtoon-cara-enak-baca-komik-lewat-ponsel/>>
- Brangwetan, 2008. "Rekomendasi Pasamuan Budaya Panji 2009". *Brangwetan*. 2 Oktober 2017. <<https://brangwetan.wordpress.com/2008/11/21/rekomendasi-pasamuan-budaya-panji-2009/>>
- Hafid, Abdul, 2017. "Peranan Lembaga Seni Budaya Dalam Upaya Melestarikan Budaya Lokal Di Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan". *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan*. 15 Oktober 2017. <<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbsulsel/2017/06/19/peranan-lembaga-seni-budaya-dalam-upaya-melestarikan-budaya-lokal-di-kabupaten-maros-provinsi-sulawesi-selatan/>>
- Hermawati, Tetty, 2015. "Komik Digital Untuk Pembelajaran Yang Menyenangkan". *Guraru*. 16 November 2017. <<http://guraru.org/guru-berbagi/komik-digital-untuk-pembelajaran-yang-menyenangkan/>>
- Khoiri, Agniya dan Christina Andhika Setyanti, 2016. "Era Komik Digital, Bagaimana Nasib Komik Cetak?". *CNN Indonesia*. 2 Oktober 2017. <<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160813141831-241-151145/era-komik-digital-bagaimana-nasib-komik-cetak/>>

- Migotuwio, Namuri. "Komik Indonesia". Academia. 2 Oktober 2017  
<[https://www.academia.edu/6992644/Komik\\_Indonesia](https://www.academia.edu/6992644/Komik_Indonesia)>
- Nurcahyo, Henry, 2017. Memahami Budaya Panji. Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji
- Nurcahyo, Henry, 2017. "Perjuangan Panji Menuju Unesco". *Pusat Konservasi Budaya Panji*. 28 September 2017.  
<<http://budayapanji.com/informasi/?p=514>>
- Nurcahyo, Henry, 2017. "Gerak Panji, Memopulerkan Kembali Pusaka Budaya". *Pusat Konservasi Budaya Panji*. 6 Desember 2017  
<<http://budayapanji.com/informasi/?p=536>>
- Oatley, Chris. "Comic Layout Tutorial: The Comic Lettering Spell". *Chris Oatley*. 21 November 2017. <<http://chrisoatley.com/comic-lettering-comic-layout/>>
- \_\_\_\_\_, 2017. "webtoons.com". *SimilarWeb*. 2 November 2017  
<<https://www.similarweb.com/website/webtoons.com.>>



## BIOGRAFI PENULIS



Arya Widyantoro lahir di kota Surabaya tanggal 4 Desember 1995 dan merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formalnya di TK Mustika Rini, SDN Kalirungkut 1 Surabaya, SMPN 17 Surabaya, dan SMAN 17 Surabaya. Pada tahun 2013 penulis telah diterima di Jurusan Desain Produk Industri FTSP yang saat ini berganti menjadi

Departemen Desain Produk FADP ITS dan masuk pada program studi Desain Komunikasi Visual dengan NRP 3413100108. Perancangan Komik Digital tentang Cerita Panji sebagai Upaya Pelestarian Budaya Panji adalah judul tugas akhir yang diambil oleh penulis karena menurut penulis Cerita Panji yang bertema kerajaan dan romansa memiliki potensi untuk diusung menjadi sebuah komik digital yang menarik, sehingga dapat menjadi alternatif cara untuk upaya pelestarian Budaya Panji. Selain itu penulis juga memiliki ketertarikan dalam bidang ilustrasi sehingga mendukung penulis dalam melakukan perancangan komik digital ini. Penulis dapat dihubungi melalui email [aryawdya95@gmail.com](mailto:aryawdya95@gmail.com) untuk diskusi lebih lanjut mengenai judul yang diambil oleh penulis.